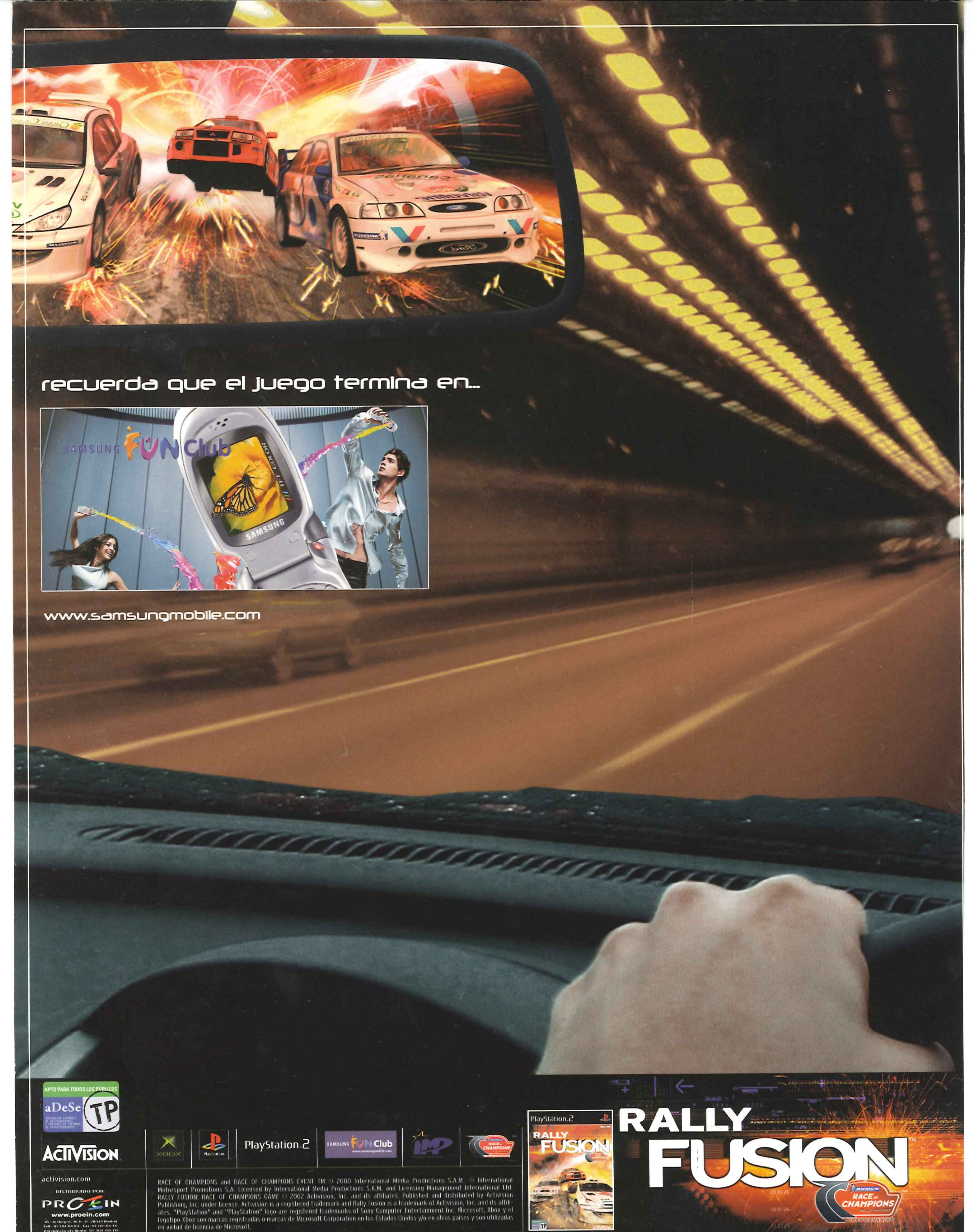


¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!
XBOX
Revista Oficial Xbox. Edición Española
REPORTAJE
BLINX
THE TIME SWEEPER
LA GRAN APUESTA DE MICROSOFT PARA ESTAS NAVIDADES
REGALO
PÓSTER
RESIDENT EVIL Y OT LA PELÍCULA
SUPER CONCURSO
DVD DE LA PELÍCULA JUEGO, LIBRO, ANILLO Y CAMISETA
BASADO EN LOS LIBROS DE J. R. R. TOLKIEN
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS:
LA COMUNIDAD DEL ANILLO
Vive tu propia aventura en la Tierra Media
REPORTAJE
FIFA 2003
REALMENTE NUEVO
NO TE PIERDAS NUESTROS ANÁLISIS
SILENT HILL 2
THE THING
CRAZY TAXI 3
HITMAN 2
LOS JUEGOS QUE NECESITAS VER: SEGA GT 2002, RALLY FUSION, HOUSE OF THE DEAD 3, SEGA SOCCER SLAM...
NÚM. 9 • PRECIO ESPAÑA 6,95 €
MC
MC EDICIONES
00009
8 414090 226943



recuerda que el juego termina en...
SAMSUNG FUN Club
www.samsungmobile.com
APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS
aDeSe
TP
ACTIVISION
activision.com
DISTRIBUIDO POR
PROEIN
www.proein.com
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
XBOX
PlayStation
PlayStation 2
SAMSUNG FUN Club
IMP
RACE OF CHAMPIONS
RACE OF CHAMPIONS and RACE OF CHAMPIONS EVENT TM © 2000 International Media Productions S.A.M. © International Motorsport Promotions S.A. Licensed by International Media Productions S.A.M. and Licensing Management International Ltd. RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS GAME © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. under license. Activision is a registered trademark and Rally Fusion is a trademark of Activision, Inc. and its affiliates. "PlayStation" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox y el logotipo Xbox son marcas registradas o marcas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países y son utilizadas en virtud de licencia de Microsoft.
PlayStation 2
RALLY FUSION
RALLY FUSION
RACE OF CHAMPIONS



30 de noviembre de 2002

www.revistaoficialxbox.net

DIRECTOR EDICIÓN ESPAÑOLA:
JOSÉ EMILIO BARBERO
(xbox.mad@mcediciones.es)
ORENSE, 11 · 28020 MADRID
TEL: 91 417 04 83 · FAX: 91 417 05 33

JEFA DE REDACCIÓN: ROSA DELAMO
(xbox.bcn@mcediciones.es)
PASEO SAN GERVASIO, 16-20
08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 50 · FAX: 93 254 12 62

MAQUETACIÓN: CELIA MÍNGUEZ

FOTÓGRAFO: SEBASTIÁN ROMERO

COLABORADORES Y TRADUCTORES: ÀLEX VENTOSA, ANA FERNÁNDEZ, CARLES SIERRA, JOSÉ LUIS COTO, JOSÉ RAUL SOTOMAYOR, ALFREDO BIURRUN, RAÚL PÉREZ Y SABAS DELAMO.

CORRECCIÓN: EDUARD SALES, MARTA CAPDEVILA

DIRECCIÓN EDITORIAL
EDITORA: SUSANA CADENA
GERENTE: JORDI FUERTES

PUBLICIDAD
DIRECTORA COMERCIAL: CARMEN RUIZ
(carmen.ruiz@mcediciones.es)
TEL: 93 254 12 50 · FAX: 93 254 12 61
PUBLICIDAD: JULIA LORENZO
(xbox.publicidad@mcediciones.es)
TEL: 91 417 05 11 · FAX: 91 417 05 18
PUBLICIDAD DE CONSUMO: Mª NIEVES JUANAS
Orense, 11 - 28020 Madrid
TEL: 91 417 04 87 · FAX: 91 417 05 04

SUSCRIPCIONES: MANUEL NÚÑEZ
(suscripciones@mcediciones.es)
TEL: 93 254 12 58 · FAX: 93 254 12 59

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA:
MC EDICIONES, S.A.
PASEO SAN GERVASIO, 16-20 · 08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 50 · FAX: 93 254 12 62

IMPRESIÓN: ROTOGRAPHIC-GIESA
TEL: 93 415 07 99 · FAX: 93 217 36 97
DEPÓSITO LEGAL: B-2430-02
IMPRESO EN ESPAÑA - PRINTED IN SPAIN

DISTRIBUCIÓN:
COEDIS S.L.: AVENIDA DE BARCELONA, 225
MOLINS DE REI, BARCELONA
COEDIS MADRID: POLÍGONO INDUSTRIAL
LAS FRONTERAS. C/ ALCORCÓN, 9
TORREJÓN DE ARDOZ, MADRID

MC EDICIONES **EDITA**
MC EDICIONES, S.A.
ADMINISTRACIÓN
PASEO SAN GERVASIO, 16-20 · 08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 50 · FAX: 93 254 12 63
www.mcediciones.es



Suma y sigue



MES A MES se siguen sucediendo las noticias positivas en torno a Xbox. Si el mes pasado encabezábamos estas líneas con un título tan explícito como «Buenas nuevas», en esta ocasión nos hemos decidido por otras dos palabras que vienen a ahondar en la misma dialéctica, dado que han sido varias las no buenas, sino excelentes noticias que han acontecido en torno a Xbox.

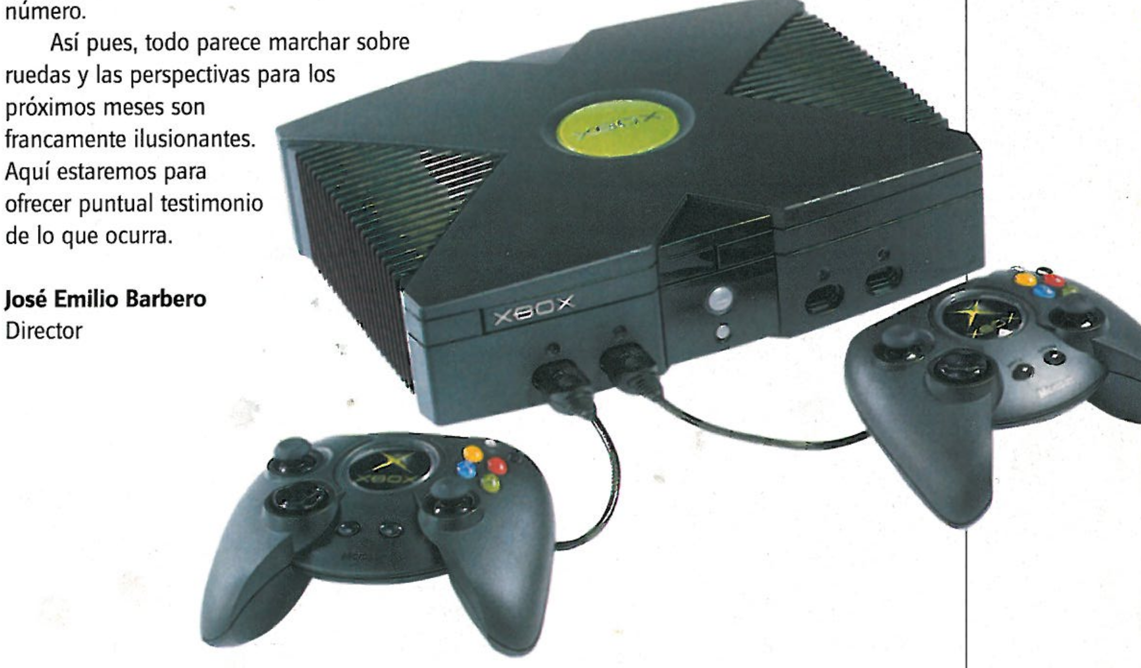
Para empezar, la celebración del X02 en Sevilla, de la que os informamos ampliamente en este mismo número, ha convertido a nuestro país en el punto de atención y en el epicentro de toda la información de interés acerca no sólo del presente de Xbox sino también de su futuro más inmediato. Nuevos juegos y periféricos, el servicio *Xbox Live* y otros temas de igual relevancia fueron expuestos antes miles de personas procedentes de puntos muy diversos de nuestro continente, logrando entre cosas que el protagonismo de la consola de Microsoft haya crecido notoriamente entre los medios no especializados. Por otra parte, el X02 ha sido un excelente punto de reunión en el que profesionales de mercados tan dispares como el alemán, francés, italiano o inglés, por citar algunos ejemplos significativos, han podido intercambiar experiencias y conocimientos, algo que sin duda contribuirá a mejorar su trabajo a favor de la buena marcha de la consola de Microsoft y todo lo relacionado con ella.

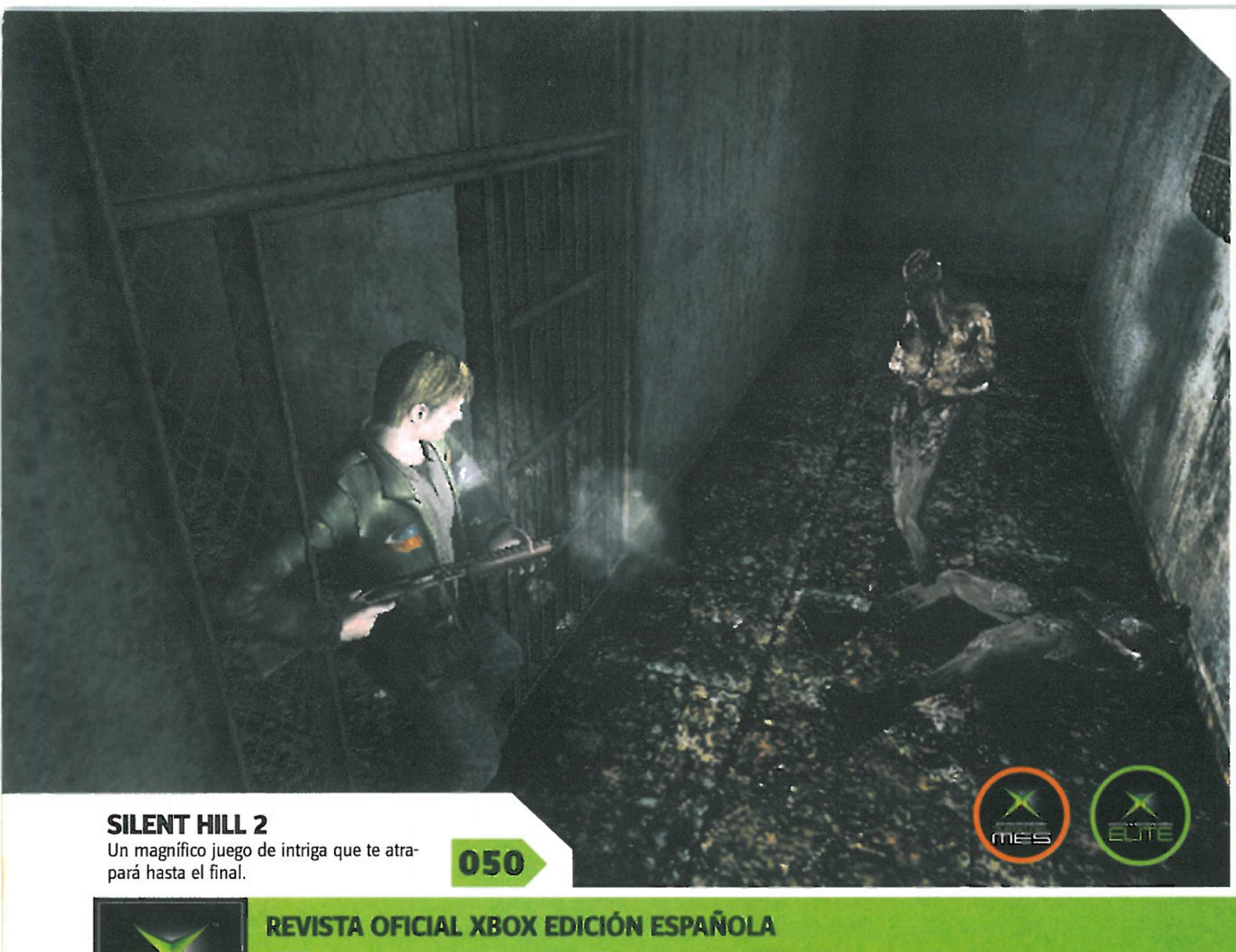
Ha sido durante el transcurso de este evento cuando, por fin, uno de los rumores de los que os hablábamos el mes pasado dejó de ser tal para convertirse en una maravillosa realidad: el acuerdo entre Rare y Microsoft ya es un hecho consumado. Sus primeros frutos -*Kameo*, *Perfect Dark*- no tardarán en llegar a nuestra consola. Intentar incidir en la importancia de esta noticia es prácticamente innecesario, ya que el prestigio de Rare es tan grande que convierte en redundante cualquier esfuerzo por explicarlo.

Por fortuna, otro de los acontecimientos sobre los que especulábamos el mes pasado también es, en estos momentos, una realidad: otra compañía igualmente prestigiosa como es Blizzard (creadores de las sagas Warcraft y Diablo, para PC) ya están trabajando en su primer juego para consolas de nueva generación, Xbox incluida. Se trata de *Starcraft: Ghost*, un título sobre el que encontraréis más información en este mismo número.

Así pues, todo parece marchar sobre ruedas y las perspectivas para los próximos meses son francamente ilusionantes. Aquí estaremos para ofrecer puntual testimonio de lo que ocurra.

José Emilio Barbero
Director





SILENT HILL 2

Un magnífico juego de intriga que te atrapará hasta el final.









REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

Sumario>09



THE THING

Tendrás que luchar contra tres clases distintas de bestias horribles.



CRAZY TAXI 3: HIGH ROLLER

Llega de forma exclusiva a Xbox la tercera versión de este clásico de conducción.

EXCLUSIVO XBOX

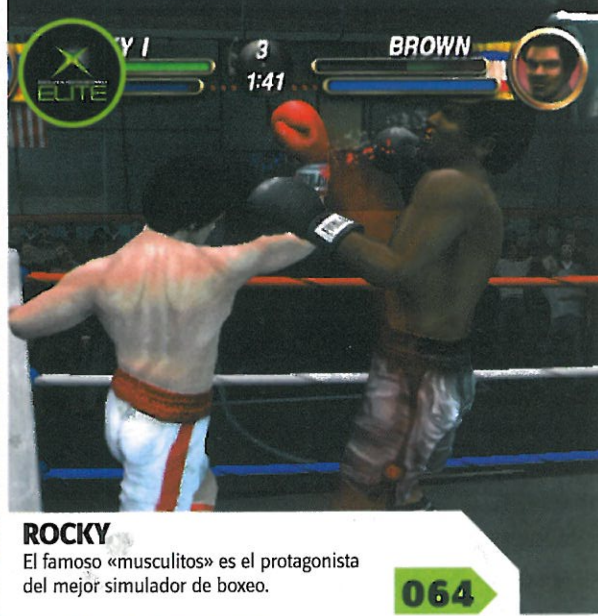


EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Un reportaje con los detalles del primer juego del mítico best seller.



LAMBORGHINI
Un nuevo título de carreras basado en la pasión por la marca italiana.
004



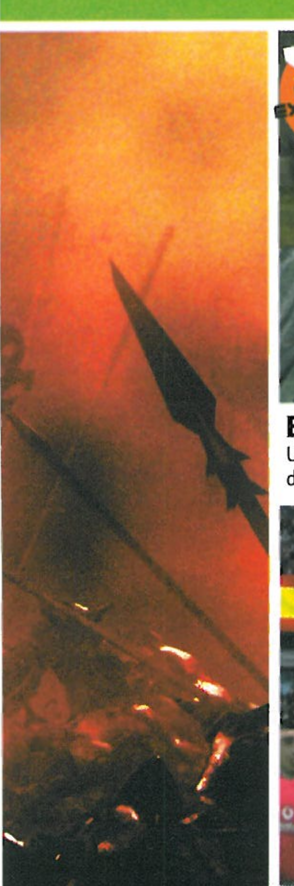
ROCKY
El famoso «musculitos» es el protagonista del mejor simulador de boxeo.
064



PHANTOM CRASH
Un cinético y sangriento deporte que enfrenta a varios contendientes entre sí.
008



QUANTUM REDSHIFT
Observa unos gráficos sorprendentes que se mueven a 60 fotogramas por segundo.
068





BLINX
Un simpático ratón que protagoniza uno de los títulos estrellas de estas navidades.
038



FIFA 2003
La secuela de este magnífico simulador de fútbol está a punto de llegar.
044

EDITORIAL

PRIMER VISTAZO

ACTUALIDAD

REPORTAJES

ANÁLISIS

PLAY: MORE

DEMOS EN EL DVD
- Colin McRae Rally 3
- Death Row
- Rally Fusion
- Chase
- Hitman 2

PELÍCULAS EN EL DVD
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- Colin McRae Rally 3
- Jurassic Park
- Steel Battalion
- The Thing
- ...Y más videos

IMÁGENES EXCLUSIVAS

LAMBORGHINI

Carreras de alto rendimiento a la italiana

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **RAGE**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
FECHA DE LANZAMIENTO **MARZO 2003**
JUGADORES: **8**

PARA CELEBRAR el lanzamiento del nuevo Lamborghini Murcielago, Rage está creando un título de carreras basado completamente en la pasión de conducir que la marca italiana simboliza. El juego incluye todos los modelos que soñaste tener durante tu infancia (o madurez), listos para que les des una buena paliza sin respetar ningún límite.

Según el director de proyecto, Richard Badger, la idea de desarrollar un juego basado en un solo fabricante se originó a partir de la rica historia de Lamborghini en la producción de deportivos de alto rendimiento. «Todo el mundo conoce nombres como Countach, Miura y Diablo –explicó Badger–. La combinación de estilo exuberante y rendimiento extremo era muy prometedora. Actualmente en manos de Audi, Lamborghini acaba de lanzar un nuevo coche llamado Murciélago por el que ha ganado premios de diseño en todo el mundo y que ha batido tres records mundiales de rendimiento de coches de producción. Uno de ellos consistió en correr 161 km en tan sólo 30 minutos, es decir, unos 322 km/h»

Rage piensa llevar a nuevas cotas la vetusta fórmula de las carreras con opciones para competir en línea por nuevos coches. «*Lamborghini* será el primer juego de consola del mundo en ofrecer carreras *on line* de banda ancha –reveló Badger–. De esta forma, el jugador tendrá la impresión de estar compitiendo mediante un sistema de enlace, pero se podría estar enfrentando a cualquiera.»

Aunque el modo de un solo jugador estará repleto de opciones, la idea de competir con jugadores de todo el planeta es, sin duda, la experiencia Xbox que todos estábamos esperando. «Tras haber reunido una serie de coches en el modo de un jugador, queremos que los jugadores transfieran su garaje a uno a través de la Red –prosiguió Badger–. Pretendemos que los corredores puedan apostar dinero y coches virtuales con una base de datos *on line* donde se almacenen vueltas rápidas, los jugadores más ricos y los garajes de cada jugador. También estamos pensando cómo va a ser el aspecto del juego en equipo», concluyó el director del proyecto.

↑ No te pierdas los charcos mientras conduces; son casi tan bellos como los coches.



↑ El nuevo Murciélago en todo el esplendor que le brindan sus increíbles 322 km/h.



INFORMACIÓN ADICIONAL

COCHES CLÁSICOS
En el juego habrá unos 20 modelos, y no tan sólo coches clásicos, sino también vehículos de lo más inusuales. Juntos conforman la historia de la marca. Junto al 350 GT, encontramos el Miura, Countach, Diablo y ahora el nuevo Murciélago en diferentes versiones. Así, podremos conducir desde el Countach LP400, el 5000 QV o la edición del 25 aniversario.



Se ve demasiado caro y veloz como para destrozarlo... ¡Pero puedes!



Incluso un Lamborghini de competición debe reducir en la niebla.



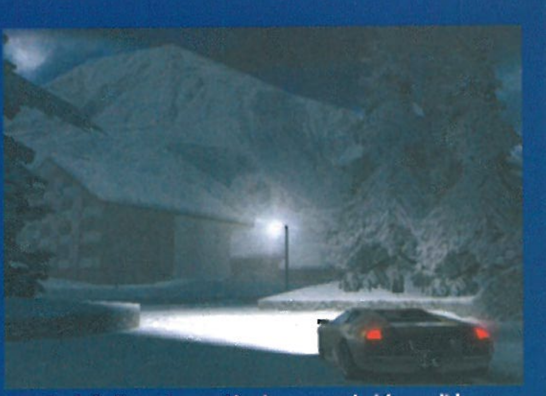
Rage nos dejó una copia preliminar de *Lamborghini* para probarla. ¡El juego es de una velocidad vertiginosa!

ESCENARIOS

Rage ha escogido nueve lugares de todo el mundo en los que ambientar los trazados, con una mezcla equilibrada de carreras urbanas y rurales. Conforme los jugadores avancen en el juego, accederán a las carreteras de Las Vegas, Hong Kong, los Alpes italianos, la Selva Negra alemana, Roma, Sidney, París, la californiana autopista del Pacífico y el circuito de pruebas de Lamborghini en Italia.



...Y si miran detrás, verán el Coliseo.



«Tenía la ligera impresión de que me había perdido».





Compite como Colin McRae en el equipo Ford Motor Sport.



Corre contra el reloj en 56 etapas, 8 países y 18 coches licenciados.



Sistema de colisiones dinámico.



Impresionantes efectos climáticos.

IMÁGENES EXCLUSIVAS

PHANTOM CRASH: BLUE SKY BRINGS TEARS

Hay un tipo nuevo de *mecha* en la ciudad...

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **GENKI**
EDITOR: **PHANTAGRAM**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2002**
MULTIJUGADOR: **1- 4**

EN EL AÑO 2025, el gobierno japonés ha construido una nueva capital encapsulada después de que el aire se volviera demasiado contaminado para respirarlo. Mientras los habitantes de este Nuevo Tokio se instalan, el Viejo Tokio se convierte en un terreno de juego de *Rumbling*. Este cinético y sangriento deporte enfrenta a varios contendientes entre sí a los mandos de unos mecanoides muy maniobrables llamados Scoobees.

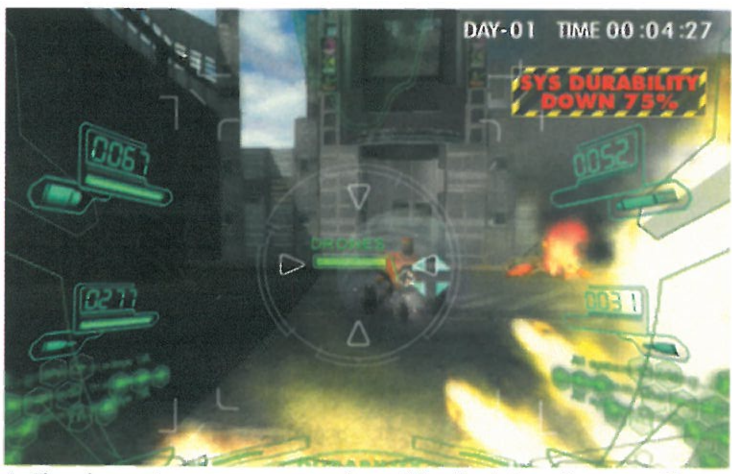
«Hay muchos juegos de *mechas* que tienen un fuerte espíritu militar, aunque nosotros buscábamos un enfoque distinto en *Phantom Crash*»–, dijo el productor Norihiro Sawada durante una entrevista exclusiva. «Cada Scoobee tiene un patrón de superficie reconocible, igual que la vestimenta que pueda llevar un atleta en los X Games. También hay un modo de torneo «Battle Royal», lo cual creo que muestra nuestra intención de desmarcarnos de otros juegos de *mechas*»–, añadió Sawada.

El escenario de estas batallas extremas es el distrito de Shinjuku. Allí, conforme aumentes tu cuenta de víctimas contra otros mecanoides en las diversos escenarios destructibles aparecerá un mecanoide jefe empeñado en hacerte en mil pedacitos. Cárgatelo y como recompensa disfrutarás de mejoras y fama. «Creo que lo mejor de un Scoobee es su veloz movimiento, así como la rapidez de sus ataques, disparando muchos proyectiles desde todos los lados»–, declaró Sawada con entusiasmo.

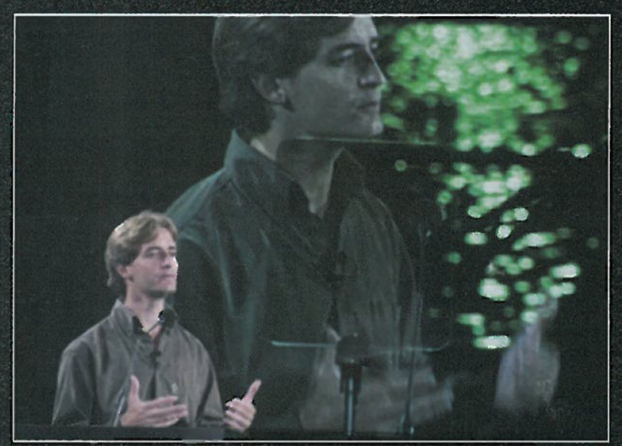
Además, el productor del juego especificó que «los jugones deben cuidar dónde apuntan ya que por la versatilidad del Scoobee es posible destruir casi todo lo que hay en pantalla. Es un estilo de jugabilidad que hace que todo sea más estimulante para el jugador. Dicho jugador y los enemigos pueden usar un efecto de camuflaje óptico, lo cual hace el juego más interesante». Nosotros nos inclinamos a pensar lo mismo. Si creías que el efecto de invisibilidad en *Halo* era impresionante (que lo es), podrás apreciar el susto de que un *mecha* se descubra justo ante tus ojos y descargue sus misiles contra ti.

«Mi estilo gráfico para *Phantom Crash* sería muy difícil de crear con propiedad en cualquier otra consola salvo Xbox –dijo Sawada–. Eso se debe a la cantidad de polígonos necesaria para crear las curvas y otros aspectos del diseño de los Scoobees. Por otra parte, creo que es muy difícil conseguir seis Scoobees usando camuflaje óptico a la vez»–, concluyó Sawada.

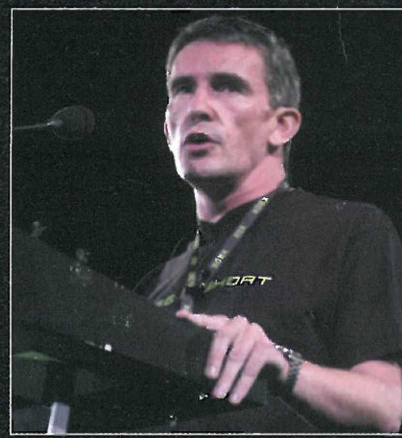
↑ Cada Scoobee posee un diseño y armas únicos.



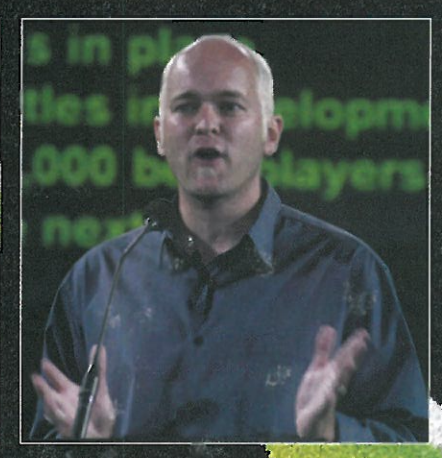
↑ El modo en primera persona es para incondicionales de la acción mecanoide.



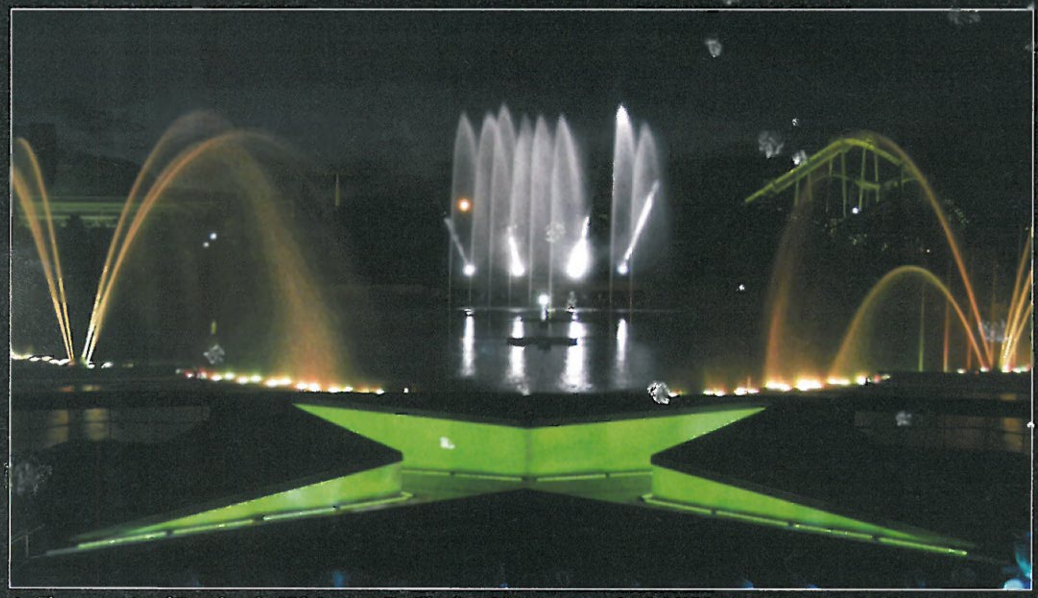
Ed Fries, vicepresidente de planificación de contenidos de Juegos Microsoft Corporation.



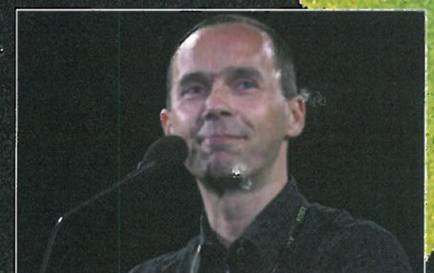
Sandy Duncan, vicepresidente división de consumo para EMEA.



J. Allard, director general de Xbox.



El parque temático de Isla Mágica, en Sevilla, ha sido el escenario del X02.



Michel Cassius, director europeo de Xbox.



Yves Guillemot, fundador de Ubi Soft.

NAVIDADES VERDES

Microsoft presenta toda su artillería pesada para pasar una felices navidades

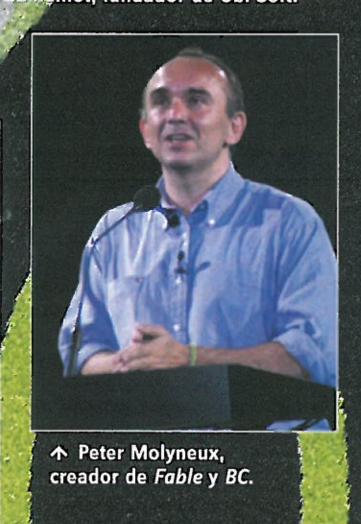


EL PARQUE temático de Isla Mágica, en Sevilla, ha sido el encargado de acoger el X02 de este año, el evento anual de Xbox en el que se presentan todas las novedades de la consola. Durante los dos días que ha durado el evento, los grandes protagonistas han sido el servicio para el juego *on line*, *Xbox Live*, el controlador *Controller S*, el acuerdo al que han llegado Rareware y Microsoft y, cómo no, los juegos. En total, Microsoft ha expuesto más de 80 títulos que tienen la misión de convertir la consola en el regalo más comprado de estas navidades.

En el anfiteatro del parque temático cerca de mil periodistas y representantes de la industria de los videojuegos de todo el mundo presenciaron la presentación de Xbox. Una espectacular pantalla de agua, en la que se proyectaron vídeos de los juegos, fue la encargada de ceder la palabra al anfitrión del evento, Sandy Duncan. El «jefe» de Xbox en Europa afirmó haber aprendido de los errores del pasado y espera pasar unas navidades «de color verde, verde Xbox». Para conseguir este objetivo, Duncan especificó que lo esencial es contar con un buen número de juegos que cubran todos los géneros. Así, los 80 títulos mostrados en el X02 son la muestra de que Xbox quiere llegar a todo tipo de usuarios y para conseguirlo cuenta con juegos para todos los gustos.

Además de Duncan, por el escenario desfilaron algunos de los pesos pesados de Microsoft, como Ed Fries (encargado de presentar el acuerdo con Rareware), J. Allard (que mostró el *pack* de *Xbox Live* tal y como se va a comercializar en el mercado), y de la industria de los videojuegos, como Yves Guillemot (*Splinter Cell*), Peter Molineaux (*BC*, *Fable*) o Michel Cassius (*Unreal Championship*), entre otros.

Una vez concluido el acto de presentación del evento, los asistentes abandonaron el anfiteatro para disfrutar de las atracciones que estaban abiertas del parque y visitar los pabellones de las compañías para probar los juegos. A lo largo de todo el parque pudieron encontrar los mejores títulos de Acclaim, Capcom, Electronic Arts, Eidos, Infogrames, Konami, Sega, THQ, Ubi Soft, Vivendi y, cómo no, Microsoft.



Peter Molyneux, creador de *Fable* y *BC*.



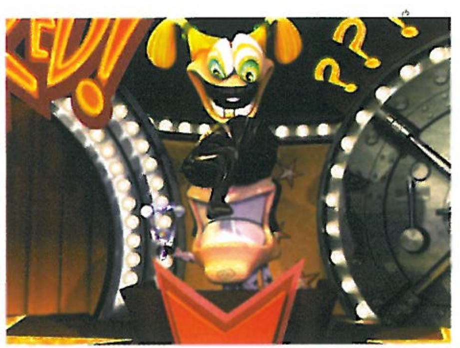
80 JUEGOS PRESENTADOS

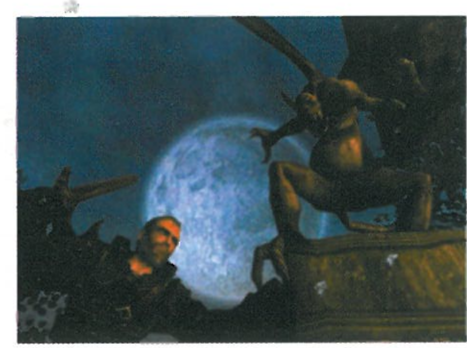
PARA QUE SE cumpla uno de los grandes objetivos de Xbox durante las próximas navidades, es decir, vender un gran número de consolas, hace falta que exista una gran variedad de juegos. Y durante el X02 pudimos ver unos 80 que se van a presentar durante los próximos meses.

Algunos de los que más expectación levantaron fueron *Splinter Cell* (Ubi Soft), el simpático gato *Blinx* (Microsoft Game Studios), *Toejam and Earl III: All Funked Up* (Sega), *Unreal Championship* (Infogrames) que es exclusivo para Xbox y que podrá jugarse *on line* con *Xbox Live* y *Sega GT 2002* (Sega) que también es exclusivo para Xbox, entre muchos otros. Ed Fries, «jefe» de Xbox en Europa, afirmó durante la presentación que «con el lanzamiento de 175 juegos en Europa para estas navidades, todos los jugadores van a estar bien servidos. Ninguna otra consola ha conseguido estas cifras en su primer año. Y esto no ha hecho más que empezar, porque hay otros 300 títulos en desarrollo».

En total se han podido probar en el X02 más de 80 juegos de 23 compañías diferentes.

- **Acclaim:** *ATV Quad Power Racing, BMX, Legends of Wrestling 2* y *Vexx*.
- **Activision:** *Jedi Knight II: Jedi Outcast, Kely Slater's Pro Surfer, Minority Report, Rally Fusion, Tony Hawk 4, X-Men Next Dimension* y *X-Men Wolverine's Revenge*. Como siempre, Tony Hawk volvió a ser la gran estrella del pabellón de Activision ya que la cuarta edición del juego se prevé aún más espectacular que todas las anteriores.
- **Capcom:** *Marvel vs Capcom 2 y*, sobre todo, *Steel Battalion* que ha sido, sin duda, una de las grandes estrellas del evento. Capcom presentó el juego con toda su armadura y las colas para jugar no se acababan nunca.
- **Codemasters:** *Manager de Liga 2003 y Colin McRae 3*, que está llamado a ser uno de los juegos estrella estas navidades.
- **Eidos:** *Hitman 2* y *TimeSplitters 2*.
- **Electronic Arts:** *007 Nightfire, Dead to Rights, Freedom Force, Harry Potter, Medal of Honor: Frontline, NBA Live 2003, Need for Speed: Hot Pursuit 2, NHL 2003, Tiger Woods 2003, Ty: Tasmanian Tigre y FIFA 2003*, que gustó mucho a todos los aficionados al deporte rey.
- **Infogrames:** *Battle Engine Aquilla, Micromachines, Superman, Taz Wanted, Racing Evoluzione, Terminator* y *Transworld Snowboarding*. Pero el que destacó por encima de todos fue *Unreal Championship* ya que los visitantes tuvieron la posibilidad de jugarlo a través del servicio *Xbox Live* y es, realmente, espectacular.
- **Konami:** *Shadow of Memories, Silent Hill 2: Inner Fears* (muy demandado) y, además, los asistentes tuvieron la posibilidad de jugar por primera vez a *Metal Gear Solid: Substance*.
- **Microsoft Game Studios:** *Blinx, Brute Force, Quantum Redshift, MechAssault, Midtown Madness 3, Kakuto Chojin, Tork, Kung Fu Chaos* y *Whacked!*. El *stand* de Microsoft fue de los más visitados a lo largo de los días por la cantidad y la calidad de los juegos que allí se mostraban.
- **Midway:** *Defender, Fireblade, NHL Hitz 20-03, Mortal Kombat Deadly Alliance* y *Haven: Call to King*, la última creación de Traveler Tales.
- **Rage:** *Rocky, Rolling, Lamborgini* y *Team SAS*.
- **Sega:** *Crazy Taxi 3, House of the Dead 3, Sega GT 2002, Sega Soccer Slam, Toe Jam y Earl, Phantasy Star Online Episode I y II* y *Panzer Dragón Horta*, del cual se anunció su fecha de lanzamiento para diciembre.
- **Tecmo:** *Ninja Gaiden* y, cómo no, el famoso *DOAX: Beach Volleyball*, aunque los visitantes del X02 se quedaron un poco decepcionados al no contar con una versión jugable del juego. No en vano, Microsoft ha retrasado el lanzamiento del juego hasta febrero del próximo año.
- **Virgin:** *Galleon*.
- **Varios:** BAM! Entertainment, BBC, Kemco, Phantagram y Xicat compartieron pabellón y presentaron *Batman Dark Tomorrow, Black Stone, Chase, Eggomania, Phantom Crash, Metal Dungeon, Reign of FIRE* y *Robot Wars*.


Whacked!.


Fable.


Black & White Next Generation.


Sudeki.


BC.







Controller S



otra de las demandas de los usuarios de las que Microsoft se ha hecho eco en este evento ha sido de la presentación del *Controller S*, el mando «más pequeño» de Xbox. La compañía ha asegurado que este controlador ya está disponible en todas las tiendas especializadas a un precio de 39,99 €. Desde el día del lanzamiento de la consola, fueron muchos los usuarios que preguntaron sobre la posibilidad de adquirir este controlador, que es el que se comercializa en Japón. Sandy Duncan, vicepresidente de la división de consumo para EMEA, aseguró que «hemos recibido críticas muy positivas sobre el *Controller S* por parte de los jugadores americanos y creemos que también los jugadores europeos valorarán esta nueva opción».

Además del menor tamaño, el *Controller S* también cuenta con una nueva disposición de los botones primarios en la tradicional forma de cruz. Además, los botones secundarios, el blanco y el negro, están colocados debajo de los botones primarios, al contrario del periférico tradicional, en el que se encuentran encima de éstos. Otro de los elementos que se han modificado en el *Controller S* es el botón de dirección, que ahora cuenta con una superficie en forma de cruz mientras que los botones «Start» y «Back» están situados a la izquierda debajo del *stick* analógico. La superficie de los dos *sticks* analógicos ha sido modificada levemente, así como su diseño, que ofrece ahora más espacio para los pulgares.



El controlador más pequeño para Xbox.



El acuerdo se selló al más puro estilo «futbolero».

ACUERDO CON RAREWARE



Y EL RUMOR se convirtió en realidad. Durante el X02 se ha confirmado un secreto a voces: la adquisición de Rare por parte de, uno de los estudios de desarrollo de videojuegos más importantes del mundo Microsoft. Ed Fries, vicepresidente de contenidos de juegos de Xbox, fue el encargado de presentar el acuerdo, cifrado en unos 375 millones de €, y a través del cual Rare empezará a desarrollar juegos exclusivos para Xbox. Chris Stamper, presidente ejecutivo y director técnico de Rare, ha afirmado que este acuerdo responde al «proyecto de futuro que tiene Microsoft con Xbox. Además, nuestro principal cometido ha sido siempre crear los mejores videojuegos y creemos que Xbox es la plataforma ideal para desarrollar juegos de nueva generación». El acuerdo se selló de forma simbólica al más puro estilo futbolero con el intercambio de camisetas entre los máximos responsables de ambas compañías.

El primer juego exclusivo de Rare para Xbox será *Kameo*, cuyo lanzamiento está previsto para la primavera de 2003, mientras que el otro juego en desarrollo es la esperada secuela de *Perfect Dark*. Rare prevé desarrollar un mínimo de cinco títulos en los próximos dos años, que abarcarán distintos géneros como carreras, *shooters* y juegos de plataforma. Tim Stamper, socio cofundador y director creativo de Rare, aseguró que el objetivo de la compañía es «crear juegos buenos, sea cual sea su género, y sobre Xbox van a ser los mejores».

XBOX LIVE



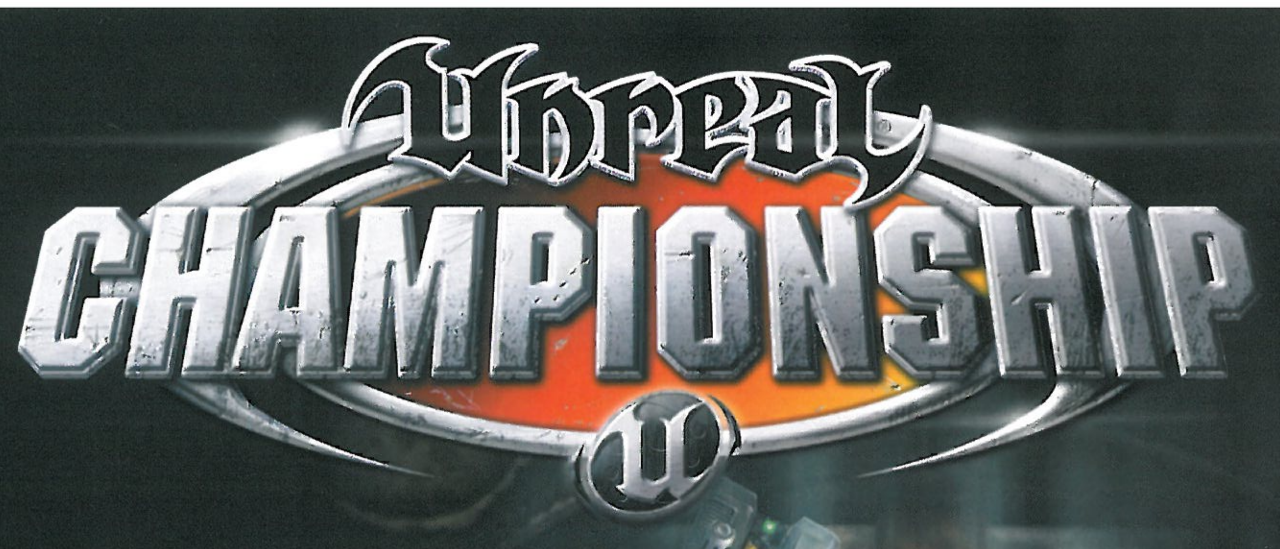
UNA DE LAS noticias más esperada del evento fue el anuncio de Microsoft de la disponibilidad y el precio de *Xbox Live*, el servicio de juego *on line* a través de banda ancha.

Sandy Duncan, vicepresidente de la división de consumo para EMEA, fue el encargado de desvelar el gran secreto. Xbox *Live* aterrizará en Europa el día 30 de este mismo mes en Reino Unido, Francia y Alemania en una primera fase de pruebas. El servicio se empezará a comercializar el 14 de marzo de 2003, coincidiendo con el primer aniversario del lanzamiento de la consola, en España, Reino Unido, Francia, Alemania, Italia, Bélgica, Países Bajos y Suecia.

Además de conocer la fecha de comercialización, los máximos responsables de Xbox en Europa confirmaron que para poder disponer del servicio *Xbox* Live, el usuario debe comprar el *pack* con el que se va a comercializar el servicio además de tener contratada una conexión de banda ancha. Este *pack*, que se va a comercializar al precio de 59,99 €, está compuesto de auricular y el micrófono *Xbox Communicator* (que permite mantener una conversación al mismo tiempo que jugamos con este servicio), una suscripción de 12 meses al servicio Xbox *Live* y versiones especiales de *MotoGP* (THQ) y *Whacked!* (Microsoft Game Studios). En el pabellón dedicado a *Xbox Live*, destacaron otros lanzamientos que estarán disponibles a partir del día 30 y que son exclusivos en Europa: *Unreal Championship* (Infogrames), *MechAssault* (Microsoft Game Studios) y *Tom Clancy's Ghost Recon* (Ubi Soft). Además, se espera que para el 2003 se presenten más de 50 juegos para Xbox *Live*, entre los que cabe destacar la secuela del mejor juego de Xbox, *Halo 2*, *CounterStrike*, *Star Wars: Galaxies* y *Project Gotham Racing 2*. En total, J. Allard, director general de Xbox, asegura que existen más de 60 editores trabajando en el desarrollo de juegos para Xbox *Live*. Además, Allard aseguró que «en unos años habremos variado la forma de jugar porque las consolas seguirán su camino pero el juego evolucionará a una nueva fase. Xbox va a ofrecer una nueva experiencia de juego, un servicio a nivel mundial y un modelo de negocio viable para crear el entorno ideal para el desarrollo del juego *on line*».

Así que la experiencia de los juegos *on line* (jugar con otros jugadores durante la partida a través del auricular *Xbox Communicator*, descargarse al disco duro de Xbox las estadísticas actualizadas, nuevos niveles y personajes), afortunadamente, ya tiene fecha de salida.

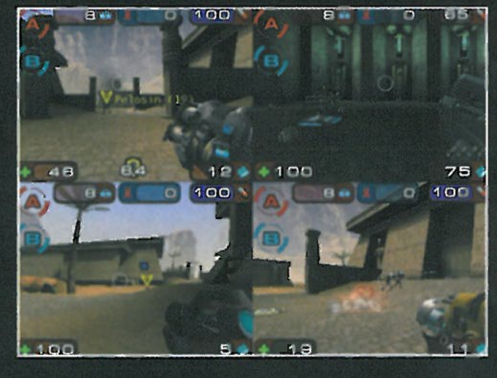
El *Xbox Communicator* nos permitirá hablar mientras jugamos *on line*.



ATARI

www.unrealchampionship.com







¿Un oponente
experimentado
o un novato sin miedo?
















La espectacular protagonista del juego.


Tendremos que enfrentarnos contra hordas alienígenas.

BLIZZARD LLEGA POR FIN A XBOX

Starcraft: Ghost será su primer juego para la consola de Microsoft



LA COMPAÑÍA americana Blizzard lleva casi una década encandilando con sus juegos a los usuarios de PC, dando forma a sagas tan legendarias como Warcraft o Diablo. Ha pasado mucho tiempo hasta que, finalmente, el estudio liderado por Bill Roper se ha decidido a ponerse manos a la obra con su primer juego para consolas de nueva generación. Para ello han elegido otra de sus franquicias más populares: Starcraft.

El anuncio del desarrollo de *Starcraft: Ghost* fue hecho público durante la celebración del reciente Tokyo Game Show y, a pesar de que no será editado hasta finales del año que viene, Blizzard ha desvelado ya muchos detalles acerca de su contenido. Va a ser una aventura de acción 3D en la que desempeñamos el papel de Nova, una agente entrenada en el espionaje y el combate táctico. Nuestra misión será enfrentarnos a lo largo de variadas misiones contra diversas hordas alienígenas.

ACUEDO ENTRE VIRGIN Y JOYTECH

La distribuidora española comercializará los periféricos de la firma inglesa



LA RELATIVA escasez de este tipo de productos de la que adolece Xbox, se va a ver relativamente paliada con la llegada al mercado español de la gama de productos de Joytech, gracias al acuerdo que esta empresa ha firmado con la distribuidora española Virgin Interactive España. Entre la variada gama de productos que encontraremos en el catálogo de Joytech podemos encontrar el mando de control Advanced Controller 2 (32,95€), el volante Williams F1 Racing Wheel (74,95€), un par de cables de conexión entre consola y televisor y el dispositivo más llamativo e innovador: la primera pantalla LCD portátil para Xbox, que costará 219,95€.



Pantalla LCD.

Williams F1 Racing Wheel.

Advanced Controller 2.

LA FÓRMULA GANADORA DE MICROSOFT

Sega GT 2002 + Jet Set Radio Future + Xbox = 249 €



MICROSOFT sigue moviendo ficha para conseguir que el verde sea el color predominante estas navidades. Como prueba de ello ha puesto a disposición de los consumidores una oferta de auténtico lujo: el *pack* navideño de Sega para Xbox, compuesto por la consola, un controlador y los juegos *Sega GT 2002* y *Jet Set Radio Future*. Si tenemos en cuenta que sólo los dos juegos están valorados en 120€, podemos comprender fácilmente el auténtico valor de este *pack* que, sin duda, va a catapultar las ventas de Xbox estas navidades.



Breves

POLÉMICA CAMPAÑA

Encabezada por Peter Molyneux (Lionhead) y otros nombres de prestigio, en el Reino Unido se ha puesto en marcha una campaña llamada «Fair Play» para lograr que se reduzca el precio de los videojuegos. Como primera medida han propuesto que los consumidores no adquieran ningún videojuego entre los días 1 y 8 de diciembre.

LARGA VIDA PARA MYST

Cyan Worlds (creadores de la saga Myst) y Ubi Soft han ampliado su acuerdo de colaboración hasta el 2008 y seguirán produciendo juegos basados en la popular franquicia. La tercera entrega de la serie acaba de ser publicada para Xbox.

QUÉ BUENA FORTUNA

Activision ha confirmado que editará una versión para Xbox de uno de los mejores *shooters* del mercado: *Soldier of Fortune 2: Double Helix*. El juego hará uso, además, del servicio *Xbox Live* y será programado por el estudio Gratuitous Games.

RETORNO A DAKAR

Acclaim ha hecho público que está ya trabajando en *Dakar 2*, la secuela de su juego basado en el rally Paris-Dakar. Muchas novedades y la correspondiente actualización de competidores y marcas son algunas de las promesas que se nos ofrecen. Será editado el próximo año.

BESTSELLER INTERACTIVO

Michael Crichton, autor de libros como *Parque Jurásico* y otros *bestsellers* internacionales, ha llegado a un acuerdo con Sega para desarrollar en común un juego basado en un nuevo concepto. De momento, el único detalle que ha trascendido es que el juego está planificado para el año 2004.

NUEVO JUEGO DE NAMCO

La compañía japonesa presentó en el reciente Tokio Game Show un nuevo juego para Xbox llamado *Breakdown*, que combina la acción en primera persona con la lucha. Os mantendremos informados cuando trasciendan más detalles.

TARANTINO LLEGA A XBOX

Kill Bill, la próxima película del polémico y prestigioso director norteamericano, va a contar con una adaptación en forma de videojuego, que será programada por Black Label Games y distribuida por Vivendi Universal. La fecha de lanzamiento está prevista para el año 2004.

UN NUEVO DEAD OR ALIVE

Tecmo ha anunciado que se halla inmersa en la programación de un nuevo juego basado en la saga Dead or Alive y que no es la cuarta entrega de la serie: *DOA - Code: Chornos*. De momento, sus detalles son absolutamente secretos.



LIBRES DIRECTOS 2003

Una jugada a balón parado no es una jugada perdida. El nuevo sistema dinámico de faltas te da el control total. Puedes lanzar y superar la barrera, tirar entre tus propios jugadores o pegarle como Roberto Carlos: todo potencia y un efecto "envenenado".



CONTROL "FREESTYLE" 2003

El estilo libre "Freestyle" de EA SPORTS es un modo completamente nuevo de control del balón. El uso del mando analógico derecho te permite movimientos especiales para jugadores especiales. El tipo de movimientos que pone en ridículo a los defensas. El tipo de movimientos que marca las diferencias entre jugadores. Es tu turno Roberto Carlos.



PASES 2003

Nuevo sistema y tácticas de juego en equipo. Romper las defensas contrarias requiere más precisión y rapidez en los pases. Observa a Edgar Davids para más detalles.



FÍSICA DEL BALÓN 2003

Malos remates de cabeza, disparos a la grada, pases al contrario – todo esto lo vas a hacer si no eres suficientemente hábil. Una nueva física del balón significa que la pelota no hará todo el trabajo por ti. Reaccionará igual que los balones que recupera Davids, los que roba Giggs y los que Roberto Carlos revienta contra las barreras. Todo esto beneficiará a los jugadores mejor preparados.



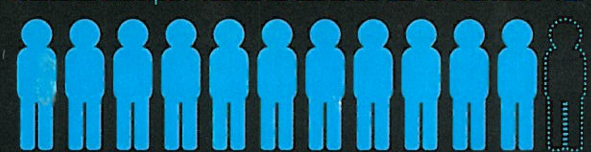
REGATES 2003

Tu habilidad con el esférico te permitirá llegar a la cima. El balón no está pegado a tu pie, eres tú quien debe pegarse a él, Ryan Giggs lo hace. Y tú, ¿serás capaz?.

CONTROLA EL BALÓN Y CONTROLARÁS EL JUEGO

FIFA FOOTBALL 2003 tiene un motor de IA completamente nuevo. Esto cambia fundamentalmente tu forma de jugar. El balón se comporta como un "balón". Vas a tener que entrenar mucho.

Salta al campo. Toma el control. Sé el Número 12.



www.fifa2003.ea.com







Official FIFA Licensed Product. © 1977 FIFA™





Somos el deporte













FECHA DE LANZAMIENTO DE LOS PRÓXIMOS JUEGOS PARA XBOX

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
NOVIEMBRE	LOTUS CHALLENGE	TITUS	VIE
	IRONSTORM	4X STUDIO	WANADOO
	SNEAKERS	MEDIAVISION	MICROSOFT
	NBA LIVE 2003	EA SPORTS	EA SPORTS
	SUPERMAN: MAN OF STEEL	CIRCUS FREAK STUDIOS	INFOGRAMES
	PHANTOM CRASH	PHANTAGRAM	PHANTAGRAM
	JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	EA	EA
	DARK ANGEL	FOX INTERACTIVE	VIVENDI
	MK: DEADLY ALLIANCE	MIDWAY	MIDWAY
	ROC: RALLY FUSION	CLIMAX	ACTIVISION
	GHOST RECON	RED STORM	UBI SOFT
	TOXIC GRIND	TBA	THQ
	NHL HITZ 20-03	MIDWAY	MIDWAY
	VEXX	ACCLAIM	ACCLAIM
	WHACKED!	PRESTO STUDIOS	MICROSOFT
	BLINX: THE TIME SWEEPER	ARTOON	MICROSOFT
	FIFA 2003	EA	EA
	TOTAL IMMERSION RACING	RAZORWORKS	EMPIRE INTERACTIVE
	ROCKY	RAGE	RAGE
	MOTO X	KONAMI	KONAMI
	FROGGER CLASSIC	KONAMI	KONAMI
	X-MEN: NEXT DIMENSION	PARADOX	ACTIVISION
	JEDI KNIGHT II: OUTCAST	LUCASARTS	ACTIVISION
	TRANSWORLD SNOWBOARDING	HOUSEMARQUE	INFOGRAMES
	MICRO MACHINES	INFOGRAMES SHEFFIELD	INFOGRAMES
	TONY HAWK'S PRO SKATER 4	NEVERSOFT	ACTIVISION
	UNREAL CHAMPIONSHIP	DIGITAL EXTREMES	INFOGRAMES
	DEFENDER	SEVEN STUDIOS	MIDWAY
	INDIANA JONES	THE COLLECTIVE	LUCASARTS
	MINORITY REPORT	TREYARCH	ACTIVISION
	SPLINTER CELL	UBI SOFT	UBI SOFT
	LEGENDS OF WRESTLING 2	ACCLAIM	ACCLAIM
	REIGN OF FIRE	KUJU	BAM!
	MARVEL VS CAPCOM 2	CAPCOM	CAPCOM
	MECH ASSAULT	MICROSOFT	MICROSOFT
	HARRY POTTER	ARGONAUT	EA
DICIEMBRE	ROBOCOP	TITUS	VIE
	GALLEON	CONFOUNDING FACTOR	INTERPLAY
	S MURRAY'S PRO WAKEBOARDER	SHABA	ACTIVISION
	DRAGONS LAIR 3D	TBC	UBI SOFT
2003	NINJA GAIDEN	TECMO	MICROSOFT
	MALICE: KAT'S TALE	ARGONAUT	VIVENDI
	DOA XTREME BEACH VOLLEYBALL	TECMO	MICROSOFT
	BATMAN: DARK TOMORROW	KEMCO	KEMCO
	BRUTE FORCE	DIGITAL ANVIL	MICROSOFT
	CRIMSON SEAS	KOEI	TBC
	LAMBORGHINI	RAGE	RAGE
	TWIN CALIBER	RAGE	RAGE
	PSYCHONAUTS	DOUBLE FINE	MICROSOFT
	RACING EVOLUTION	MILESTONE	INFOGRAMES
	D&D HEROES	INFOGRAMES HUNT VALLEY	INFOGRAMES
	ALTER ECHO	TBA	THQ
	EVIL DEAD	TBA	THQ
	PROJECT BGE	TBC	UBI SOFT
	WOLVERINE'S REVENGE	GENEPOOL	ACTIVISION
	TRUE CRIME: STREETS OF LA	LUXOFLUX	ACTIVISION
	FABLE	BIG BLUE BOX	MICROSOFT
	HALO 2	BUNGIE	MICROSOFT
	XIII	UBI SOFT	UBI SOFT
	BC	INTREPID ENTERTAINMENT	MICROSOFT
	COPS	FOX	VIVENDI
	VIRTUA FIGHTER 4.1	AM2	SEGA
	PHANTASY STAR ONLINE	SONIC TEAM	SEGA
	SHENMUE 2	AM2	SEGA
	ULTIMATE BLADE OF DARKNESS	REBEL ACT	CODEMASTERS
	GLADIUS	TBA	LUCASARTS
	SHAYDE	TBA	METRO 3D
	ARMADA 2	TBA	METRO 3D
	BATTLE ENGINE AQUILA	LOST TOYS	INFOGRAMES
	BALLERS	MIDWAY	MIDWAY
	LEGION	SEVEN STUDIOS	MIDWAY

Estas fechas están sujetas a cambios.

LOS MÁS VENDIDOS



NUESTRO JUEGO del mes, *Silent Hill 2*, ha entrado directamente al primer lugar de la clasificación. Los datos, como siempre, nos los ha facilitado Centro Mail.

1. SILENT HILL 2
EDITOR: **KONAMI** DESARROLLADOR: **KONAMI**
Un aventura de terror para adultos en la que tienes que luchar contra monstruos y resolver acertijos.

2. COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE
EDITOR: **EIDOS** DESARROLLADOR: **PYRO STUDIOS**
La versión para Xbox del videojuego español más vendido dentro y fuera de nuestras fronteras.

3. HALO
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **BUNGIE**
El juego insignia de Xbox y uno de los mejores *shooters* jamás realizados.

4. THE THING
EDITOR: **COMPUTER ARTWORKS** DESARROLLADOR: **UNIVERSAL INTERACTIVE**
La secuela de la película que lleva el mismo nombre, con aliens mutantes y tensión constante.

5. ENCLAVE
EDITOR: **STARBREEZE STUDIOS** DESARROLLADOR: **STARBREEZE STUDIOS**
Un juego en el que tendrás que luchar contra los malos en un entorno medieval.

6. DEAD or ALIVE 3
EDITOR: **TECMO** DESARROLLADOR: **TEAM NINJA**
Juegos de lucha hay muchos, pero ninguno así de bueno y espectacular.

7. CRAZY TAXI 3
EDITOR: **HITMAKER** DESARROLLADOR: **SEGA**
Lleva a los pasajeros a sus destinos a una velocidad de vértigo y cobrando unas tarifas desorbitadas.

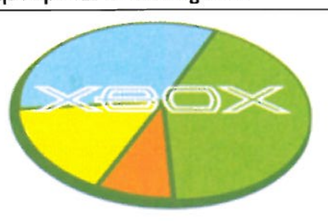
8. TUROK EVOLUTION
EDITOR: **ACCLAIM** DESARROLLADOR: **ACCLAIM**
Un magnífico *shooter* en primera persona en el que tendrás que eliminar dinosaurios.

9. HUNTER: THE RECKONING
EDITOR: **INTERPLAY** DESARROLLADOR: **HIGH VOLTAGE**
Ayuda a los cuatro cazadores a limpiar la ciudad de zombis repugnantes.

10. HITMAN 2
EDITOR: **EIDOS** DESARROLLADOR: **IO INTERACTIVE**
Ponte en la piel de un asesino profesional y elimina objetivos con una precisión quirúrgica.

ESTADÍSTICAS XBOX

¿Cuál de estos cuatro juegos de conducción esperas que aparezca con más ganas?



LEYENDA

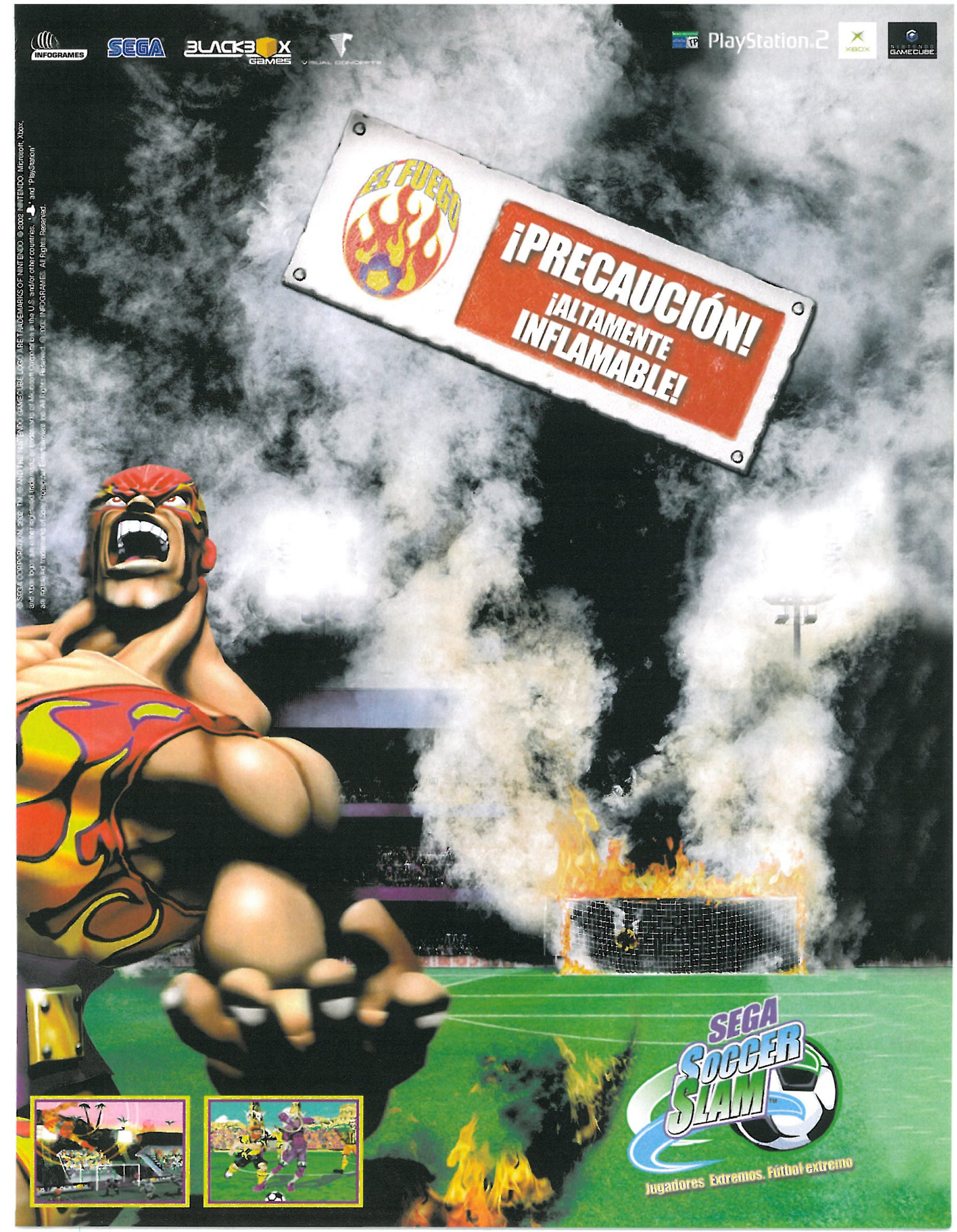
Colin McRae 3	34,77 %
Sega GT 2002	28,34 %
Racing Evolution	25,48 %
PGR 2	11,41 %

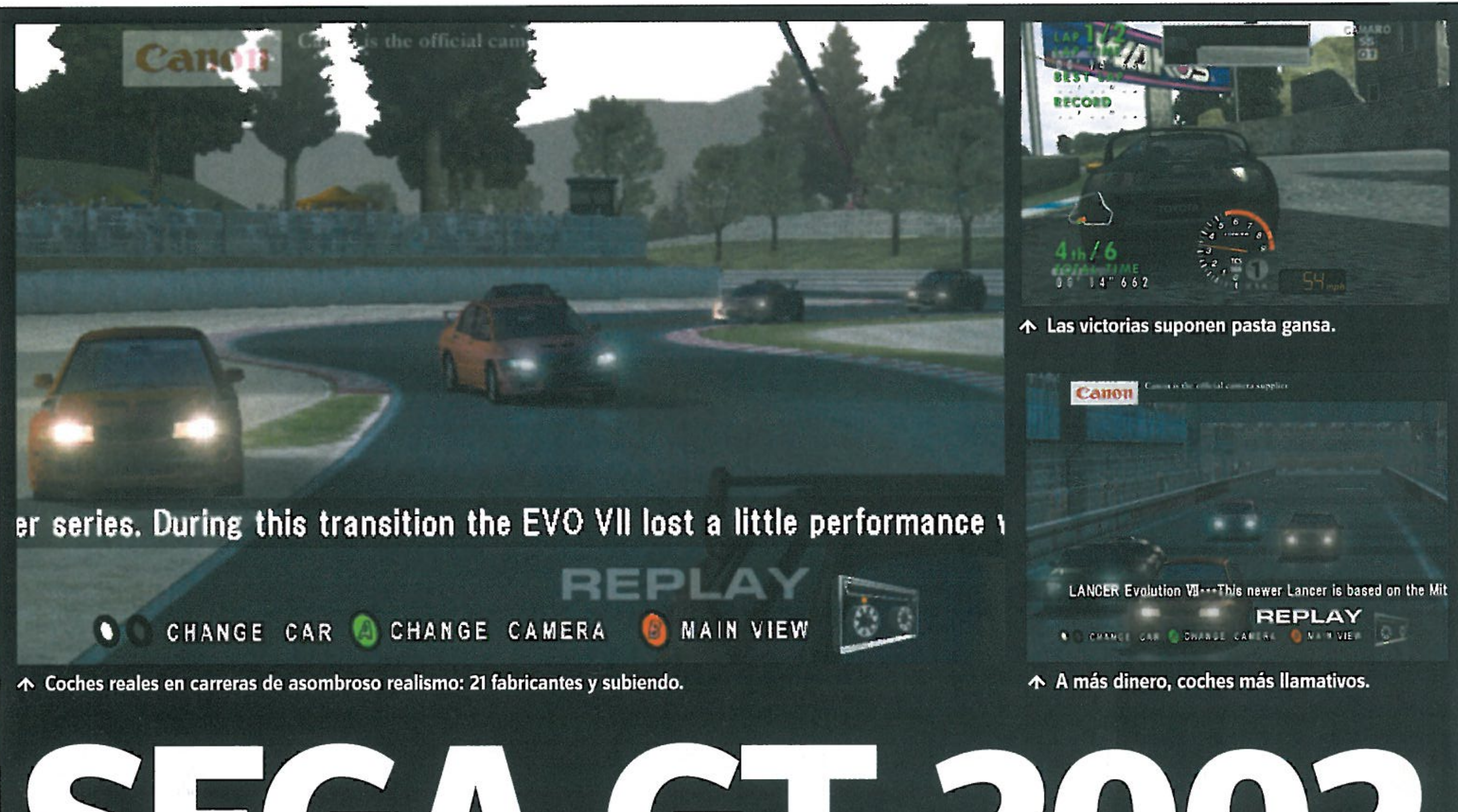
¿Qué te parece el precio del servicio *Xbox Live* (59,99€)?

LEYENDA

Barato	7,89 %
Bueno	15,79 %
Aceptable	34,21 %
Caro	42,11 %

Si quieres participar en nuestras estadísticas, visita nuestra página Web: www.revistaoficialxbox.net.


INFOGRAMES
SEGA
BLACKBOX GAMES
VISUAL CONCEPTS
PlayStation 2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
EL FUEGO
¡PRECAUCIÓN!
¡ALTAMENTE INFLAMABLE!
SEGA SOCCER SLAM™
Jugadores Extremos. Fútbol extremo



Coches reales en carreras de asombroso realismo: 21 fabricantes y subiendo.

Las victorias suponen pasta gansa.

A más dinero, coches más llamativos.

SEGA GT 2002

Cuidado con el gas, tigre. Éstos son coches de verdad

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: WOW ENTERTAINMENT
EDITOR: SEGA
DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
FECHA DE LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2002

SEGA GT promete ofrecer la acción automovilística más realista para Xbox así que está bien ver que muchos de los principales fabricantes han acabado formando parte del juego. Desde Nissan y Toyota hasta Jaguar y Lotus. En total hemos contado 21 constructores de coches en la versión preliminar a la que hemos jugado.

Puedes acceder a la mayoría de vehículos para darte un garbeo con ellos en los modos «Contrarreloj» o «Batalla Rápida», pero eso es sólo para domingueros. La auténtica diversión está en la competición pura y dura del modo «GT».

Comienzas con una insignificante cantidad de dinero, suficiente para conseguirte un Peugeot 206 *normalillo*, y deberás ganarte coches nuevos participando en pruebas y campeonatos. De hecho, ni siquiera se te permite presentarte al examen de conducir hasta demostrar tu valía en un puñado de carreras de aficionados. Ganar estos desafíos iniciales te reportará una necesaria inyección económica. De esta forma dará comienzo el juego en sí: empezando por tu visita al garaje para poner a punto tu auto o invertir en un modelo de mayor relumbrón.

Siguiendo los pasos (o derrapadas) de *Wreckless* y *Moto GP*, se incluye una *suite* de edición con abundantes filtros para que los incluyas en las repeticiones que guardes tales como reflejos, relieves y un logrado efecto de negativo. Existen un buen número de opciones de repetición que probar (véase recuadro *Y duran y duran*), lo cual otorga a *Sega GT* un cuidado por el detalle que va más allá de los coches mismos.

Esperemos que la fórmula lleve incorporada una buena dosis de jugabilidad. Analizaremos, revolucionados, *Sega GT* dentro de escasos meses.



La mayoría de aspectos del juego ya están bastante pulidos.



Captura esos momentos mágicos.

Y DURAN Y DURAN...

¿QUIERES atesorar esas valiosas repeticiones para siempre? *Sega GT* te deja grabar tus repeticiones y, además, presenta la encantadora idea de prestarte una cámara y película para seis fotografías. Puedes tomar instantáneas durante una repetición, capturando los auténticos momentos Kodak, y colgarlas en la pared de tu garaje. Detalles así son secundarios, pero bienvenidos. Más, por favor.



RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS

Los juegos de rallies ¿simples simulaciones sosas? ¡Toma barro!

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: CLIMAX BRIGHTON
EDITOR: ACTIVISION
FECHA DE LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2002



COSAS QUE los usuarios de Xbox nunca hacen. Número uno: quejarse de la falta de juegos de conducción de calidad. Microsoft eliminó la munición para esos lamentos al publicar *Gotham* y *RalliSport* el mismo día en que se empezó a comercializar la consola. Codemasters tiene *Colin McRae Rally 3* y *PRO Race Driver* en preparación. Y ahora Climax Brighton, famosos por *Moto GP*, van a traer acción de rally tipo arcade con *Rally Fusion*.

Está basado en la «Carrera de los campeones» del título, una prueba real anual en la que los mejores pilotos luchan por el galardón de campeón de campeones.

En principio el juego contendrá abundantes detalles de autenticidad, con 20 vehículos todoterreno y 20 circuitos en los que competir en la piel de uno de los 30 profesionales. Asimismo podemos disfrutar de diversos modos de competición, además de la habitual carrera contrarreloj. Encontraremos carreras en circuitos de uno contra uno basadas en tramos especiales, amén de un modo eliminatorio que funciona de forma similar al de *Crash*: el último en pasar por un punto de control queda eliminado de la carrera hasta que sólo se mantiene el ganador, como en el famoso juego de las sillas musicales.

A tenor del puñado de pistas, vehículos y modos de juego que hemos probado, *Rally Fusion* ofrece una experiencia de rally más caprichosa y extravagante que otros títulos del género. Si bien es preciso, con un elaborado modelo de desperfectos en los coches, su mayor preocupación parece ser ofrecer diversión pasada por fango.

Gracias a su divertido manejo arcade, podría ser el juego que tomara el relevo de *Sega Rally*.

Estando ya a la venta *RalliSport Challenge*, ¿de verdad necesitan los entusiastas de los *rallies* pensar en cambiarse de título? ¿Podría ser el anti *Colin*? Te tendremos informado, claro.



Rebota contra los rivales para simplificar la toma de curvas.


El Toyota Celica, clásico de los rallies, en todo su esplendor de pegatinas mil.


Acción espectacular.

A VOLAR

EN *RALLY FUSION* no hay un «BOTE, quizá» (el aviso del copiloto cuando el coche se acerca a un bache en la carretera), ya que cada vez que pases por una rampa te elevarás hasta alcanzar una buena altura. Si das un brinco especialmente grande, se grabará la distancia cubierta y establecerás el récord de salto más largo. Cada carrera tiene un récord de salto esperando a que lo establezcan y lo batan luego. También hay un premio al mejor choque que va a parar al conductor no tan habilidoso que se cargue su vehículo de la forma más espectacular durante la partida.



No podrás ver las carreras desde este espectacular ángulo. Pero tendrán este magnífico aspecto.

HOUSE OF THE DEAD 3

Aquí huele a muerto

IMÁGENES EXCLUSIVAS

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: WOW ENT.
EDITOR: SEGA
DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
FECHA DE LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2002



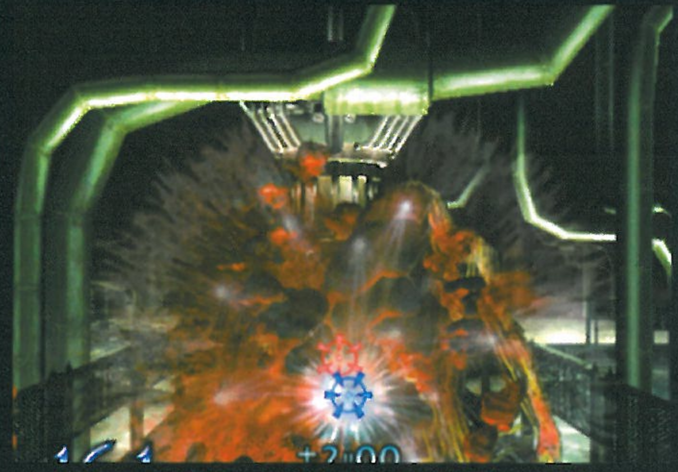
LA LONGEVA serie de Sega para pistolas de luz efectúa un grato regreso a nuestras pantallas y es «Exclusivo Xbox». Hace poco tiempo que aterrizó sobre nuestros escritorios la primera versión jugable, con los tres capítulos iniciales del juego, y apenas podíamos esperar a probarlo.

Pero faltaba una cosa: una pistola de luz. Al parecer Sega no incluirá una propia con la versión final, pero hemos sabido que cierto tercer fabricante de periféricos ya se halla en conversaciones con Sega y el distribuidor Infogrames. Ten por seguro que cuando se lance el juego vendrá con algún tipo de pistola de luz.

Armados tan sólo con un *pad* de Xbox, nos abrimos paso a través de los tres primeros capítulos y vimos enseguida que funciona bastante bien. La palanca izquierda controla el cursor en pantalla mientras que el gatillo derecho dispara y el botón «B» recarga. Más sencillo, imposible.

Al igual que en anteriores entregas de *House of the Dead*, la jugabilidad es una incursión desenfrenada y sobre rieles a través de hordas de zombis, murciélagos, ratas y otras cosas muertas, o no-muertas, que te salen al paso.

Esta vez no hay un indicador de salud por el que preocuparse, pero cada impacto hará que pierdas unos cuantos de esos valiosos segundos. Por otra parte, se te premiará con bonificaciones de tiempo por matar rápido y con precisión. Cosa que no se suele dar demasiado a menudo. *HOTD 3* se perfila como un juego divertido, ya juegues con pistola de luz o sin ella.



↑ No hace gracia que exploten como melones repletos de gelatina.



↑ Con los gordos te costará lo tuyo.

EN LA BARRIGA TAMBIÉN VALE

En *HOTD3* puedes abrir un boquete limpio en cualquier parte de un demonio de la pantalla. Como ves en la captura que hay sobre estas líneas, un zombi obeso constituye una excelente diana para practicar ya que hay varias zonas del cuerpo que puedes horadar. También puedes intentar darle a lo que tenga detrás disparando a través de su nuevo ombliguito.



↑ Tiembla ante el policia motorista de Village People... ¡versión infernal!



↑ La cosa empieza a torcerse enseguida.



↑ Dispara, recarga, dispara, recarga...

NO CREAS **NADA** TEME A **TODO**



(LA COSA)

¡LA PARANOIA ES TU ÚNICA ESPERANZA!









- OPERA COMO UN EQUIPO O MUERE
- UN ENEMIGO IMPLACABLE CON UNA INTELIGENCIA DESPIADADA
- LA NUEVA Y ÚNICA INTERFAZ CONFIANZA/MIEDO ES UNA DE TUS MEJORES ARMAS
- LA SUPERVIVENCIA DEPENDE A PARTES IGUALES DE LAS ARMAS Y TU PSICOLOGÍA

Envía un mensaje SMS al 7775 con la palabra COSA, o llama al 906 887 492 y gana una consola de juegos PlayStation 2.

Sorteo ante notario. Precio máximo de la llamada 0,91+IVA y precio del SMS 0,90+IVA. Tus datos serán registrados por ATS para futuras promociones. Para acceso, oposición, rectificación o cancelación, llama al 902 11 58 21.

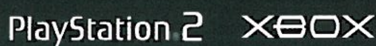
"Es un juego intenso de acción y terror.
Es fiel a mi película de 1982... ¡tienes que jugar,
sentirás verdadero miedo!"

John Carpenter















www.thethinggames.com

VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid, España - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es



SEGA SOCCER SLAM

Fútbol libre de restricciones con una pizca de arcade

IMÁGENES EXCLUSIVAS

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: VISUAL CONCEPTS

EDITOR: SEGA

DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES

FECHA DE LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2002



EN OPINIÓN de muchos, tan sólo hay dos juegos de fútbol que valgan realmente la pena: *ISS* y *FIFA*. Pero ahora que esta locura de arcade llamado *Red Card* ha logrado conmover los palos de todas las porterías de los estadios de fútbol, he aquí otra aproximación poco respetuosa a nuestro deporte rey.

Planificado originalmente como título para GameCube, *Sega Soccer Slam* está a punto de llegar a Xbox con equipos nuevos y con algunos modos de juego no incluidos en la otra versión. En vez de una simulación con 11 jugadores por cada banda, el juego atesora equipos de fantasía constituidos por cuatro jugadores que se disputan la pelota.

La oferta de *Sega Soccer Slam* está constituida por seis modos de juego distintos. En todos ellos hay tesoros escondidos a la espera de que los descubras. Por ejemplo, si pasas con éxito el «Quest Mode» quedan al descubierto estadios nuevos y artículos capaces de mejorar tu rendimiento.

Cada personaje dispone de poderes y jugadas especiales que si se ejecutan de la forma apropiada y a su debido tiempo, pueden hacerte ganar el juego. Cada equipo procede de una región distinta y acoge una gran variedad de caricaturas que, sin duda, te obligarán a sonreír por su proceder y sus actitudes fuera de lo corriente.

Durante el juego puede que aparezca sobre el terreno de fuego un foco de luz que te proporciona una oportunidad pasajera de chutar el balón hacia los cielos e introducirlo violentamente en la red. Y todo ello a un ritmo frenético.

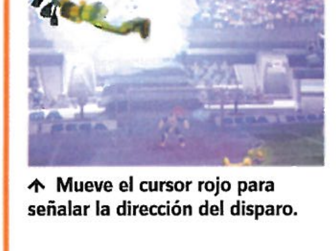
El control de los jugadores les resultará muy normal a todos los entusiastas de los juegos de deporte. El botón «A» pasa el balón entre los jugadores mientras que el botón «X» sirve para chutar. Manteniendo pulsado este último botón se incrementa tu potencia de disparo. Además, los regates con el botón «B» permiten a los defensas deshacerse de los oponentes que se hallan en posesión de la pelota, generalmente haciendo que éstos se caigan de bruces de una forma instantánea. Por otro lado, una suave pulsación del disparador izquierdo libera la función especial de avance. Y, dependiendo del equipo que estés utilizando, ésto desencadena un ataque jamás visto ya que hasta el más torpe de nuestros redactores sería capaz de marcar un gol. O no.



Tómate un respiro con un minijuego rápido de «Hot Potato».



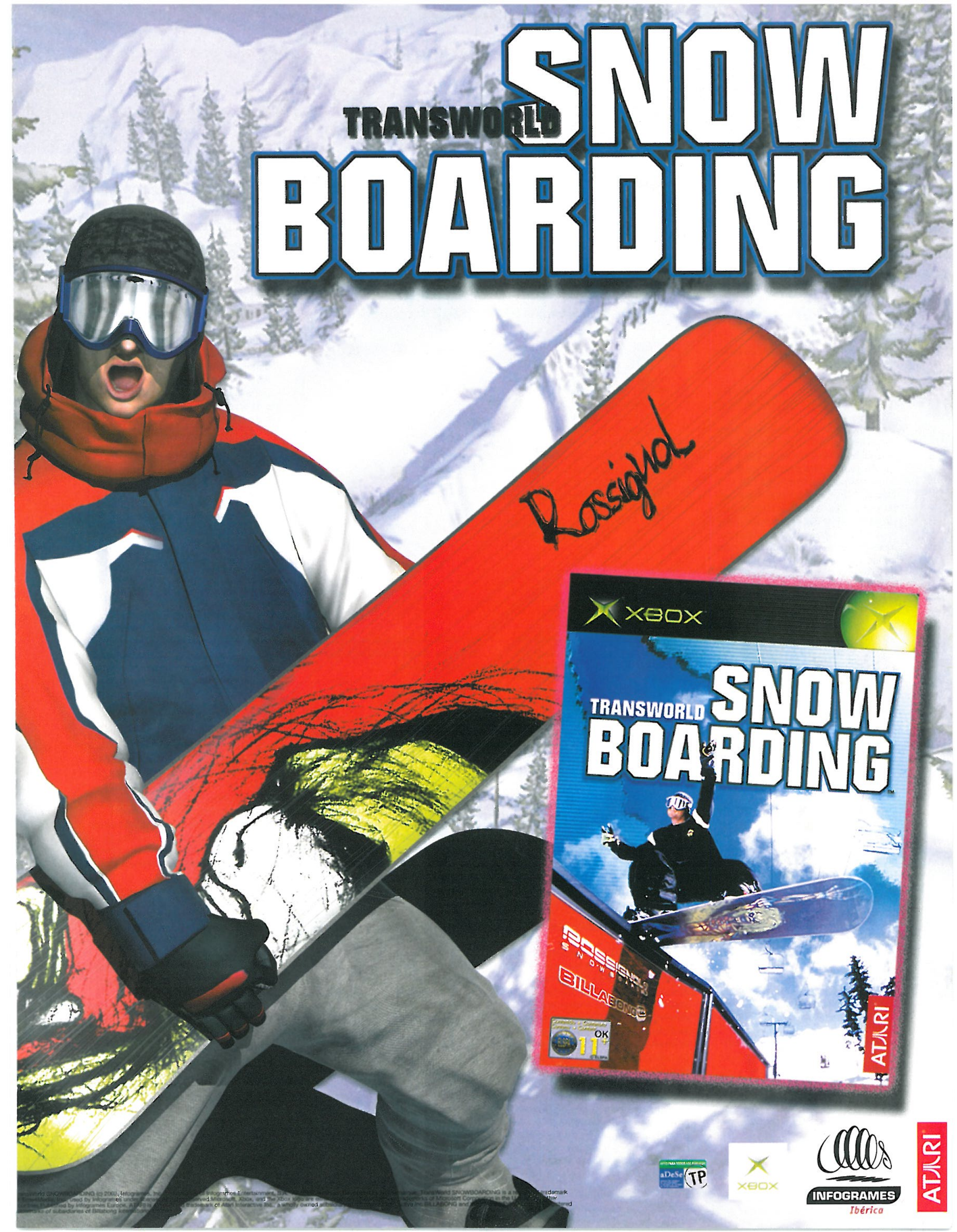
También puedes controlar al portero. Aquí se desplaza hacia su derecha.



Mueve el cursor rojo para señalar la dirección del disparo.

CHUTA FUERTE

DURANTE un partido puedes activar tu medidor combinado para disfrutar de lo último en materia de disparos espectaculares. Cuando pasas, regateas o disparas cañonazos, tu medidor combinado se va llenando y, cuando llega al máximo, empieza a parpadear un panel con las palabras «Killer Shot». La próxima vez que dispongas de la pelota, mantén pulsados los botones de pasar y de turbo y espera a que aparezca un círculo verde. Entonces, y durante un cierto tiempo, dispones de la oportunidad de meter el balón donde quieras. Sitúa un jugador dentro del círculo, dispara y prepárate para celebrarlo como jamás lo hayas hecho.


TRANSWORLD SNOW BOARDING
Rossignol
XBOX
TRANSWORLD SNOW BOARDING
BILLABONG
ATARI
aDeSe
TP
XBOX
INFOGRAMES
Ibérica
ATARI

CARTAS

ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos a esta dirección:

SECCIÓN CARTAS

Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo San Gervasio 16-20 08022 Barcelona

PISTOLAS, ALTAVOCES Y... ¡ZOMBIS!

Me gustaría solicitar algo de información sobre una pistola para Xbox y cuándo saldrán los altavoces para la consola. También he leído que Microsoft quiere comprar la compañía Capcom ¿Eso significa que podrá salir *Resident Evil* para Xbox? ¿Hay posibilidad de que aparezca si Microsoft paga un buen precio?

Makintox
(correo electrónico)

De momento, el único modelo de pistola que hemos visto es uno de MazCat, pero como todavía no hay juegos para pistola, probablemente se empiece a comercializar cuando lo haga *The House of The Death 3* (Sega). Los rumores de Capcom también los hemos leído, pero francamente parece difícil que vaya a ocurrir a corto plazo. En cuanto a la saga *Resident Evil*, Nintendo ya hizo lo que tu comentas: pagar un buen pellizco para que fuera una exclusiva de su consola, al menos hasta la cuarta entrega.

¿UNA CONSOLA SIN JUEGOS?

Tengo una Xbox y un sistema de altavoces 5.1, pero por desgracia ningún juego. Mi pregunta es: ¿Qué marca de CD-R de audio podría utilizar en Xbox? También me gustaría saber si instalar Linux en Xbox y utilizar la consola como PC sería algo legal, o poco recomendable.

Eduard Llamosi
(correo electrónico)

Lo primero que se nos ocurre es preguntarte porque no te has comprado un PC en vez de una Xbox, porque está claro que una consola es para jugar. Si para instalar Linux en Xbox tienes que modificar la consola, sí, es ilegal. Y, por supuesto, estas perdiendo la garantía en caso de problemas. Realmente no le vemos sentido a lo que intentas hacer. En cuanto a los CD vírgenes, prueba con diversas marcas o visita nuestro foro para contrastar las impresiones de otros usuarios.

JUEGO ON LINE

En breve tendré una Xbox y tengo las siguientes dudas: ¿Necesito un concentrador Ethernet para conectar tres Xbox en red con el cable link o en Internet? También me gustaría saber un poco más de información sobre el *pad* oficial más pequeño.

Juan Carlos
(correo convencional)

Efectivamente, necesitarías un concentrador para lo que nos comentas, pero no tiene porque ser de una marca determinada ya que cualquiera sería válido. El controlador oficial ya lo puedes adquirir en las tiendas especializadas. A parte de ser un poco más pequeño, también se ha modificado un poco la disposición de los botones negro y blanco, que ahora están más cerca del jugador.

DUDAS VARIAS

¿Saldrá para Xbox el juego de *El Señor de los Anillos*, de Electronics Arts? ¿Al final saldrá *Virtual Fighter 4.1*? ¿Llegará alguna entrega de Tomb Raider a nuestra consola? ¿Tiene ya fecha *Driver 3*? ¿Sacará algo más LucasArt para Xbox? Y la pregunta del millón de euros: ¿Qué reproduce el lector de Xbox aparte de DVD y CD? ¿También reproduce VCD?

Manuel
(correo electrónico)

Para Xbox vas a tener las dos versiones de *El Señor de los Anillos:* la de EA (basada en las películas) como la de Vivendi Universal (basada en los libros). De momento, no hay nada sobre *Virtua Fighter* para Xbox, habrá que esperar. Por otro lado, si quieres jugar a *Tomb Raider* tendrás que hacerlo en un PC ya que Sony compró la exclusiva para la versión de consola. Lucast Arts está preparando varios juegos para Xbox como *Star Wars: Jedi Knight 2* o *Knights of The Old Republic*. Sin duda, uno de los más esperados es la vuelta a los videojuegos de Indiana Jones, que será lanzado durante el 2003, al igual que otro juego que mencionas, *Driver3*. Finalmente, Xbox no reproduce VideoCD, sólo DVD o CDAudio.

VARIEDAD DE GÉNEROS

Hace poco compré una Xbox y tengo algunas dudas: ¿Cuándo lanzarán *Halo 2* en España? ¿Y *Medal Of Honor*? Sabiendo que sacaron *Burnout* para Xbox, ¿lanzarán también la segunda parte? También me gustaría saber que juegos de rol tienen previsto sacar para Xbox este año.

Jorge
(correo convencional)

Con *Halo 2* habrá que tener paciencia ya que no se espera su lanzamiento hasta finales de 2003. Ten en cuenta que para crear una obra maestra de ese calibre es normal un tiempo largo de desarrollo. *Medal of Honor* aún no tiene fecha de salida en nuestro país, pero al menos sí sabemos que incluirá jugosas novedades, como un impactante sonido 5.1, un modo multijugador para cuatro jugadores y un mejorado aspecto gráfico. *Burnout 2* será un juego multiplataforma como su primera entrega, aunque para verlo tendremos que esperar un poquito más. Por último, destacar que de juegos de rol vamos a tener varios pero entre ellos te recomendamos *Morrowind* y, si te va un poco más de acción, tienes el excelente *Baldur's Gate Dark Alliance*.

LAS LIGAS DE LAS ESTRELLAS

Me gustaría saber cuándo saldrán al mercado los juegos *FIFA 2003* y *NBA Live 2003* para Xbox.

Javier
(correo electrónico)

Probablemente ya puedas jugar con ellos mientras lees estas líneas ya que ambos juegos se han empezado a comercializar durante este mes.

COLIN MCRAE 3

Estoy pensando en comprar el juego *CMR3* pero no sé si se podrá jugar en el modo carrera junto a otros coches o, de lo contrario, sólo tendremos que realizar un campeonato tradicional. Quería que me indicárais otro juego de similares característiccas (buenos gráficos y jugabilidad), que permitan competir contra otros vehiculos.

Pedro Pérez
(correo electrónico)

En *ColinMcRae 3* podremos correr en el modo «Arcade» contra otros vehículos, mientras que la lucha contra el cronómetro la encontramos en el modo «Campeonato». Si quieres un buen juego de rally tienes el excelente *Rallysport Challenge* en el que encontrarás carreras contrarreloj frente a otros vehículos al mismo tiempo.

ROCKY O KNOCKOUT KINGS

¿Cuándo sale a la venta *Knockout Kings 2003*? ¿Cuál será mejor: *Rocky* o *Knockout*?

Tomi Oliver
(correo convencional)

A espera de la confirmación oficial del lanzamiento de *Knockout Kings*, probablemente puedas encontrar *Rocky* en las tiendas cuando leas estas líneas. A primera vista, *Rocky* parece un poco más arcade pero todavía es pronto para hacer una valoración definitiva.

RAYMAN EN XBOX

¿Sabéis cuando sale en España el juego *Rayman3* para Xbox?

Daniel
(correo convencional)

De momento no tenemos fecha definitiva para ver a *Rayman* saltando por los circuitos de Xbox.

¿QUIÉN NECESITA CHAT?

Estoy esperando con muchas ganas el lanzamiento de *Xbox Live*, pero más que la fecha de lanzamiento, me gustaría saber qué posibilidades incluirá y si tendrá *chat*.

Miguel Hebrero
(correo convencional)

Vas a tener algo mejor que un *chat* gracias al micrófono que vendrá incluido en el *kit* de *Xbox Live*. Con este micro podrás hablar directamente con tus rivales o tus compañeros de equipo mientras estés jugando. Pero además de jugar *on line*, hablar y descargar añadidos para tus juegos, no podrás navegar como si de un PC se tratase, ya que Microsoft se ha centrado en ofrecer un juego *on line* rápido aprovechando la banda ancha.

PROJECT EGO = FABLE

¿Para cuándo sale *Project Ego* en España? ¿Se llamará *Project Ego* o *Fable*? ¿Incluiréis alguna demo jugable en vuestra revista? ¿Costará igual que cualquier otro juego?

Pablo Hebrero
(correo convencional)

***Fable* parece ser el nombre definitivo de este juego que, de momento, no tiene fecha de lanzamiento ni siquiera en Estados Unidos. Respecto a la demo, todo dependerá de la compañía editora del juego: si nos la proporciona da por seguro su inclusión en el DVD. El precio también es un misterio, pero probablemente será muy parecido al de los lanzamientos actuales.**





Desde el foro

Seguro que muchos usuarios ya no tienen tanto tiempo para pasarse por los foros en esta época del año. ¿Cuál es el motivo? ¡Los juegos, por supuesto! Y es que con las novedades que salen por estas fechas la gente se pasa más tiempo jugando que navegando. Encuéntralo en www.revistaoficialxbox.net

PARA LOS POCOS que abandonan un momento el controlador y se pasan a postear por el Foro no hay duda de cuál es el tema estrella del mes desvelado en la pasada feria XO2 celebrada en Sevilla: la compra de Rare por parte de Microsoft. Así, Rare, la mítica compañía británica, deja las consolas de Nintendo y llega a Xbox con un buen número de títulos en exclusiva.

Dak comienza abriendo fuego sobre Rare en el Foro «General» con un mensaje lleno de emoción, ya que puede imaginarse jugando al nuevo *Perfect Dark* en Xbox. Sensación que comparten **iniston** y otros foristas, que ya han empezado a contar los días que faltan para que salga *Kameo*, el primer título de Rare para Xbox. Sin embargo, una nueva edición de *Killer Instinc*, un veterano en los juegos de lucha en 2D, también es uno de los más solicitados.

Otra compañía también mítica como Blizzard (véase la saga Diablo o Warcraft) se sube al carro de Xbox presentando un bombazo como *Starcraft: Ghost*, un juego de acción en tercera persona bastante comentado en el foro gracias a **Dak** (muy activo últimamente) o **solrak**. Ambos esperan que el primer proyecto de Blizzard para Xbox tenga la calidad esperada.

Compra de Rare, proyectos de Blizzard ¿suficiente? No para muchos foristas como **xcast**, que ya se hacen eco de otro rumor, la posible adquisición de Capcom por parte de Microsoft. No sabemos si finalmente dicha compra se producirá, pero desde luego ha conseguido causar bastante revuelo en nuestro Foro.

El servicio *Xbox Live!* va consiguiendo despertar el interés de los jugones, sobre todo cuando las compañías anuncian juegos que soportaran el futuro juego *on-line* de Xbox, como ocurrió con Activision y su *Return to Castle Wolfstein*. **Sargon** y otros foristas como **gausaker** o **iniston** intercambian opiniones sobre el tema, sin olvidar que ha sido nombrado juego del año en su versión para PC.

En este mismo foro, **Mulhworth** inicia una encuesta para saber cuántos lectores tienen la intención de hacerse con el *kit Xbox Live* en el momento en que se ponga a la venta. Son muchos los interesados, sobre todo esperando jugar a *Unreal Championship*, uno de los mejores títulos del catálogo inicial de *Xbox Live*.

¿Caras largas en el Foro «Juegos»? **Fran1983** está un poco triste por la cancelación de *Grand Prix 4* para Xbox, pero al parecer las ventas de la versión PC han sido mínimas y parece que eso ha sembrado dudas en su distribuidora. No obstante, son varios los foristas como **coreidos** o **stormc23** los que intentan animarlo, comentándole otros grandes títulos de conducción.

Se llama Cell, Splinter Cell. Nuevamente **EgoOscuro** echa un cable a los integrantes del Foro, poniendo un hipervínculo para que todos los que quieran puedan bajarse un nuevo vídeo del juego que está llamado a convertirse en uno de los bombazos para Xbox de estas navidades.

Cya, sin embargo, postea un mensaje lamentando haberse comprado *Moto GP*, ya que no ha resultado ser como esperaba, menos mal que gracias a *Hunter* y *Buffy* sí ha visto colmadas sus expectativas.

¿Qué podemos decir de *DoaX* que no se haya dicho ya? Más vale una imagen que mil palabras. Por eso **Multworth** pone varios hipervínculos para descargar un vídeo de éste y otros juegos, como la próxima bomba de Blizzard, *Starcraft: Ghost.*

Dejando los juegos, en el Foro «Hardware» andan preocupados por los nuevos periféricos para Xbox, como el mando inalámbrico que anhela **zaragoza29**, quien busca información sobre el mando que Logitech tiene previsto lanzar al mercado. **stormc23** y otros foristas parecen bastante interesados en el tema.

MágnumM parece un poco intranquilo y consulta a los demás foristas si hay problemas al apagar la consola mientras carga un juego. Son varios los que se interesan en el tema como **Xboxer** o **Goxias**, aconsejando no apagar la consola mientras carga o graba la partida, como aparece en pantalla cuando vamos a grabar mientras estamos jugando.

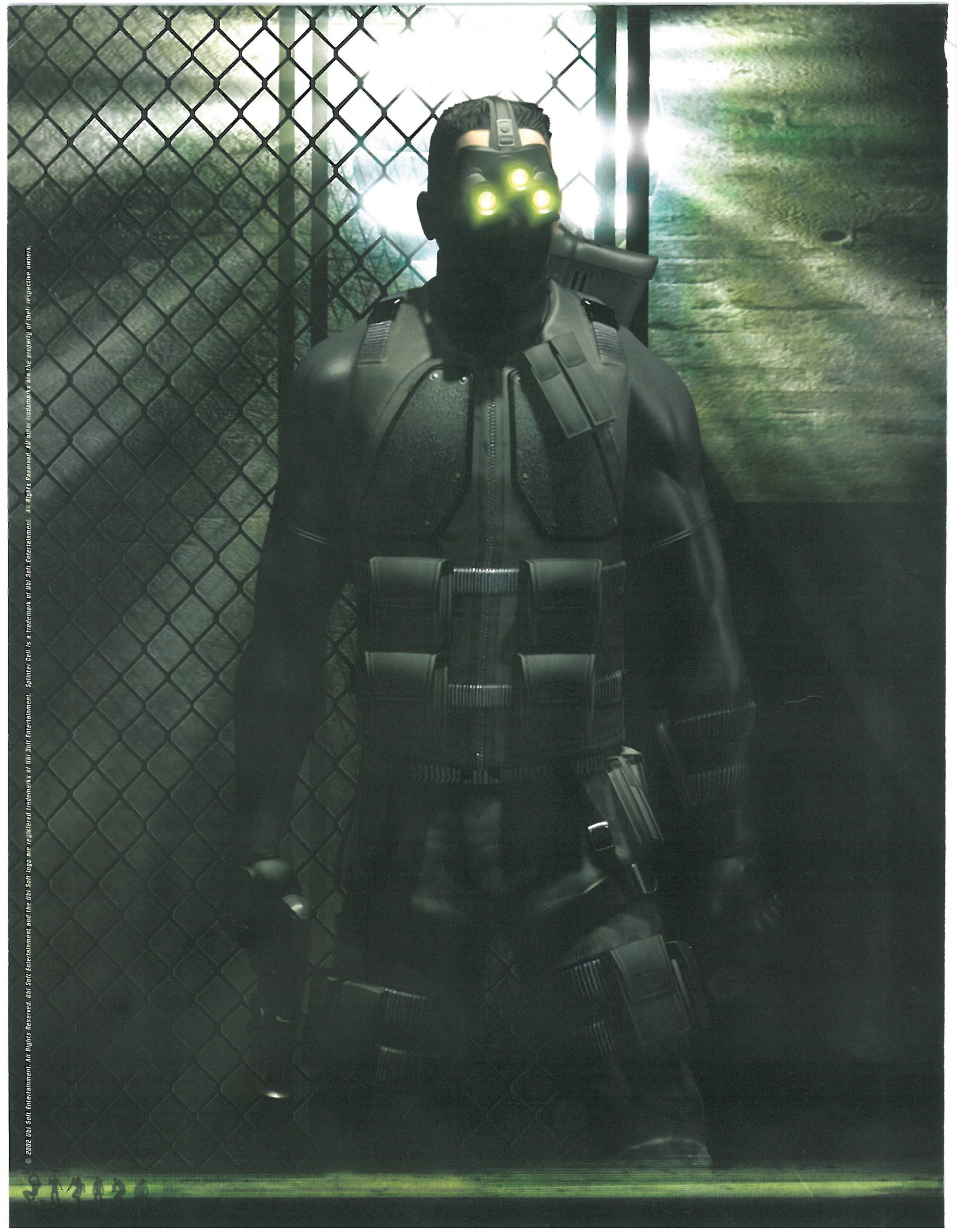
Mientras **MágnuM** apaga de forma correcta su consola, algunos intentan sacarle el máximo partido. A pesar del excelente sonido 5.1 de Xbox, hay personas que aún no pueden disfrutar del mismo por el coste de un equipo dolby digital supone. **Stormc23** nos echa una mano a todos gracias a un *post* en el que nos presenta los nuevos altavoces de Creative con sonido digital, especialmente diseñados para consola.

Que *Hunter: The Reckoning* es un buen juego, es algo que ya sabemos, pero también sabemos que a veces no es fácil. **Bubax** pide ayuda para terminar con el jefe final del juego. **Gala** y **Xcast**, entre otros, se hacen eco de su llamada en el Foro «Trucos». Desde aquí esperamos que **Bubax** acabe pronto con él.



» NADA MÁS SENCILLO: Simplemente accede a la Web de la Revista Oficial Xbox Edición Española, www.revistaoficialxbox.net y a continuación haz clic en el botón «Foro de discusiones». Esto te permitirá acceder al Foro y leer todos los mensajes de las diferentes categorías («General», «Juegos», «Trucos» y «Hardware»). Sin embargo, si lo que quieres es participar, tendrás que introducir tus datos de usuario, para lo cual aparecerá ante ti una pequeña ventana en la que podrás introducir tu nombre de usuario y tu contraseña. Si no los tienes todavía, tienes que hacer clic sobre la opción para darte de «Alta en el foro», y accederás a una segunda ventana en la que tendrás que introducir una serie de datos, y en la que podrás conseguir tu nombre de usuario y tu contraseña. Tras estos pasos, el resto es coser y cantar. Repite los pasos anteriores, pero esta vez introduce tus datos, y tendrás acceso al foro. Su utilización es muy sencilla, y responde al esquema clásico de cualquier foro, así que no tendrás el más mínimo problema para participar con tus mensajes.




© 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.


ACCESO
EXCLUSIVO

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS:
LA COMUNIDAD DEL ANILLO

¿Quién no ha oído hablar de *El Señor de los Anillos*? No se trata de una licencia más. Es «La licencia»

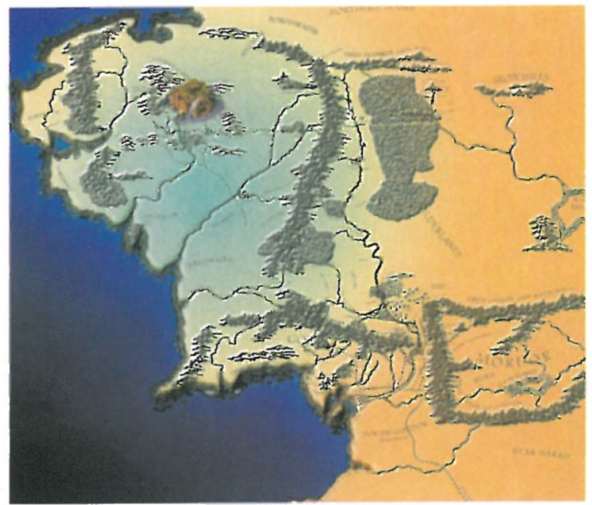
INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **WXP**
DISTRIBUIDOR: **VIVENDI UNIVERSAL**
FECHA DE LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2002**
JUGADORES: **1**
WEB: **WW.VIVENDI-UNIVERSAL-INTERACTIVE.CO.UK**

CUANDO J.R.R. Tolkien publicó el primer volumen de *El Señor de los Anillos* (1954) estaba dando a conocer el modelo que desde entonces más ha influido en la novela fantástica. Tras varias décadas de espera, el cine se ha rendido oficialmente al universo de Tolkien, y la industria del videojuego hace tiempo que lo hizo, aunque de forma más solapada. Es cierto que hasta el momento no se ha realizado ninguna adaptación en forma de software que recoja fielmente el espíritu de Tolkien y que pueda convertirse en un clásico del género -véase recuadro *Juegos Antiguos*-, aunque su sombra prácticamente engulle al género de rol y toca muchos otros. Pero esta vez se trata del mito original aprobado por Tolkien Enterprises.

Quizá por eso sorprende que el primer título de la proyectada trilogía (los volúmenes siguientes a adaptar son *Las Dos Torres* y *El Retorno del Rey*) a duras penas pueda considerarse un juego de rol. A pesar de todas las ideas de Tolkien, que con el tiempo han terminado por convertirse en tópicos del género



La Comunidad del Anillo al completo.



Este es el mapa de la Tierra Media.



Empezamos el juego controlando a Frodo.



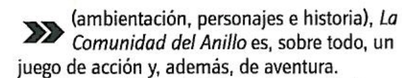
¿Hay alguien en casa?



Los magos también pelean.

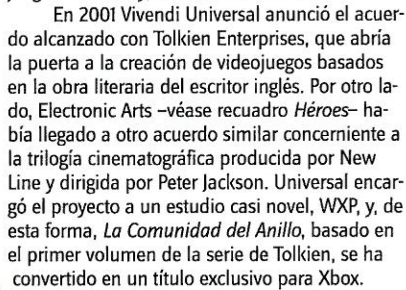


Gandalf en las Minas de Moria.





Aragorn.

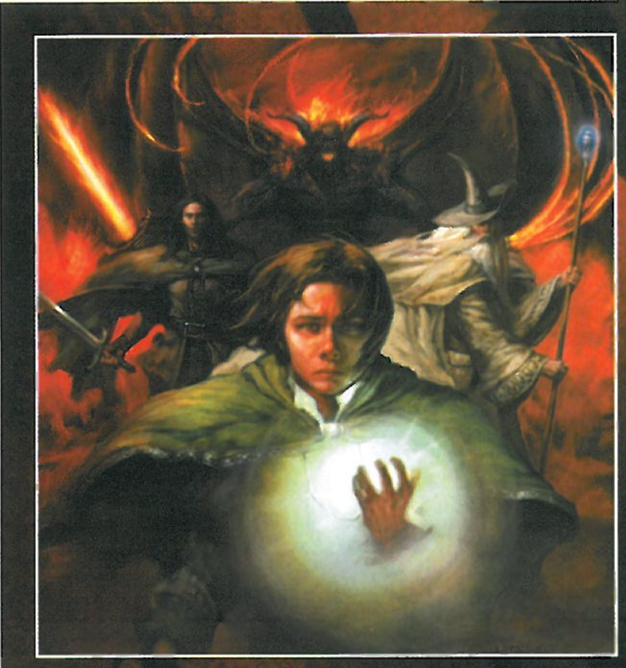


(ambientación, personajes e historia), *La Comunidad del Anillo* es, sobre todo, un juego de acción y, además, de aventura.

En 2001 Vivendi Universal anunció el acuerdo alcanzado con Tolkien Enterprises, que abría la puerta a la creación de videojuegos basados en la obra literaria del escritor inglés. Por otro lado, Electronic Arts –véase recuadro *Héroes*– había llegado a otro acuerdo similar concerniente a la trilogía cinematográfica producida por New Line y dirigida por Peter Jackson. Universal encargó el proyecto a un estudio casi novel, WXP, y, de esta forma, *La Comunidad del Anillo*, basado en el primer volumen de la serie de Tolkien, se ha convertido en un título exclusivo para Xbox.

El estudio ya estaba desarrollando un motor gráfico propio cuando empezó a colaborar con Nvidia en la creación de demos de tecnología gráfica para la línea de chips GeForce, lo que le colocaba en una buena posición para trabajar con Xbox. El objetivo era recrear con la mayor fidelidad posible el mundo fantástico del escritor, aprovechando al máximo el hardware de este sistema.

Este mismo año, Universal anunció que Surreal estaba trabajando en las versiones para PC y PS2. Aunque los tres lanzamientos parten del mismo diseño de juego, es de esperar sensibles diferencias entre el trabajo de WXP y el de Surreal. No en vano, las versiones de PC y PS2 utilizan el motor gráfico de la serie Drakan (obra de Surreal), mientras que la de Xbox se



¿LIBRO O PELÍCULA?

Dos licencias para englobarlos a todos

UNA CIERTA confusión rodea a los lanzamientos basados en *El Señor de los Anillos*. Y no es para menos. Dos licencias en funcionamiento y a la par que los estrenos de la saga cinematográfica arrojan nada más y nada menos que la cantidad de siete lanzamientos entre todas las plataformas. Además, casi con toda probabilidad habrá que añadir todavía un par de ellos más. Y hablamos solamente de los próximos meses.

Universal se hizo con la licencia de Tolkien Enterprises (la compañía que gestiona el legado del escritor) para producir títulos interactivos basados en la obra literaria del escritor. Mientras, EA llegó a un acuerdo similar con New Line (productora cinematográfica de la serie) para desarrollar y editar juegos basados en las películas de Peter Jackson.

¿El resultado? Universal lanza de cara a la campaña navideña cuatro versiones de *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo:* Xbox, PS2, PC y GBA. A lo largo de 2003 también llegará una adaptación de *El Hobbit* (una breve novela de Tolkien en la que debutaba el Anillo, los hobbits y muchos de los personajes que luego aparecerían en la trilogía) para GameCube.

EA, por su parte, ha elegido una estrategia diferente y prepara el lanzamiento de *Las Dos Torres* (segundo volumen de la serie y próximo episodio que llegará a las pantallas de todo el mundo esta Navidad) para GBA y PS2. El juego recogerá (es de suponer que de forma más breve) los acontecimientos de *La Comunidad del Anillo* para continuar con lo narrado en *Las Dos Torres*. Los rumores apuntan a que también se lanzarán versiones para Xbox y PC, aunque aún no se han anunciado de forma oficial. Y esto es sólo el principio de la historia.



PERSONAJES>> Como en toda buena historia, hay buenos y malos.

ENEMIGOS>>
El bestiario de Tolkien



UN VISTAZO a los habitantes menos recomendables que encontrarás en la Tierra Media.



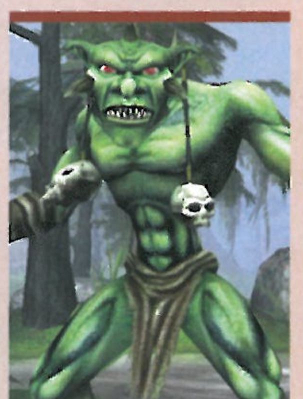
>>ORCOS
LA INFANTERÍA del ejército de Sauron acostumbra a atacar en grupo. Brutales, viciosos y agresivos, llegan incluso a pelear entre ellos. Se trata del adversario más numeroso en el juego.



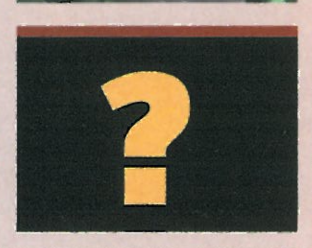
>>BALROG
ESTE FIERO y demoníaco monstruo resulta, a veces, más aterrador que incluso el propio Sauron. No podemos comentar mucho acerca del papel de la bestia en el juego, pero si has visto la película ya puedes hacerte una idea aproximada.



>>JINETES NEGROS
LA TEMIBLE caballería de Sauron. Sus orígenes se remontan a los entretenimientos de Sauron en asuntos de brujas, hombres y horrores sin nombre y su reputación puede asustar el corazón del más valiente de los hombres. Irrumpen en la Comarca sobre caballos negros y un pobre hobbit tiene todas las de perder si le atrapan. Los Jinetes Negros juegan un importante papel en *La Comunidad del Anillo* y tienen la costumbre de dejarse ver bastante a menudo.



>>TROLL
EL ORIGEN de los trolls se halla en un mito escandinavo y, aunque en ocasiones han sido retratados como pequeñas y traviesas criaturas, al estilo de un diablillo, también se les teme como enormes y peligrosas criaturas. Los trolls viven en los rincones de las cuevas más hediondas, en estrechos desfiladeros de montaña y bajo los puentes. El juego los presenta como musculosos demonios de piel verde, dotados de tremenda fuerza y gran velocidad. Según la obra de Tolkien, los trolls habían sido mejorados por Sauron, quien los convirtió en más inteligentes y retorcidos, aunque todavía debían ser considerados como animales salvajes. Al igual que los orcos, pueden hablar y rugir. Resulta conveniente evitarlos. De hecho, deberías evitar a cualquiera que lleve calaveras humanas como pendientes.



>>GOLLUM
AUNQUE va a ser una de las sorpresas más terroríficas del juego, Gollum es una figura patética que en tiempos pasados fue un hobbit. La historia de Gollum es la de las desgracias que ocurren a quien cae bajo el poder del Anillo. Sus ojos muestran la putrefacción que el Anillo lleva a su dueño. Quiere recuperarlo a toda costa y las vidas inocentes no constituyen un obstáculo.

HEROES>>
Una Comunidad de tres

PARA MANTENER el juego dentro de lo manejable, el usuario nunca controla a más de un personaje a la vez. En cualquier caso, la selección de personajes jugables a lo largo de la historia cambia notoriamente el ritmo de juego.



>>FRODO
EL PRIMER personaje disponible en la aventura. Frodo depende de la ligereza de sus pies, su agilidad y sigilo para sobrevivir. Está armado con un puñal mágico que detecta la presencia del mal, pero el combate no es su fuerte (algo lógico, teniendo en cuenta el tema de su estatura y demás). ¡Corre, pequeño hobbit!



>>ARAGORN
UN REY desplazado con una increíble habilidad para la batalla. La mayoría de sus intervenciones están cargadas de acción y sus habilidades para el combate cuerpo a cuerpo lo hacen imprescindible. La variedad en el armamento la dan los distintos tipos de flechas, mientras que su espada mágica Anduril (al igual que la de Gandalf y Frodo) brilla ante la cercanía del enemigo.



>>GANDALF
ANCIANO y sabio, es un mago gruñón no demasiado alejado del Merlín del mito Artúrico. Aunque Gandalf es muy conocido en la Tierra Media, sigue siendo un enigma para la mayoría de sus habitantes. No tiene la agilidad de Frodo, pero sus capacidades mágicas lo convierten en un enemigo temible. Comienza provisto de seis hechizos (uno de curación y el resto de ataque) que se amplían conforme avanza la historia.

>> halla más orientada hacia la acción. El equipo de WXP ha declarado que su intención original era hacer un RPG puro y duro, pero el deseo de desarrollar un juego accesible para un público más amplio ha terminado por decantar al estudio por una combinación de acción y aventura en tercera persona.

La Comunidad del Anillo arranca de forma muy similar a la película para contar el inicio de la odisea de Frodo: cómo entra en contacto con el Anillo ansiado por Sauron para dominar a todos los demás y acabar con la Tierra Media. El mago Gandalf encarga al hobbit Frodo la misión de llevar el anillo hasta la región de Mordor y allí destruirlo. Para llevar a cabo la misión se forma la Comunidad del Anillo, un heterogéneo grupo de héroes y aventureros de las más diversas clases: hombres, hobbits, magos, elfos, enanos... Sauron, por supuesto, no los va a esperar de brazos cruzados. Los Jinetes Negros que buscan a Frodo son el primer aviso de las dificultades que están por venir.

De entre todos los miembros de la Comunidad, el jugador controla a tres de ellos a lo largo de la aventura, cada uno con un estilo de juego diferente. Frodo, (posiblemente el que más tiempo acapara en pantalla) no está demasiado dotado para el combate físico, así que depende más de su rapidez y agilidad. De hecho, los capítulos del juego protagonizados por él concentran los mayores elementos de aventura. Aragorn es el clásico guerrero capaz de pelear con espada y arco, mientras que Gandalf cuenta con una variedad de hechizos (algunos con efectos realmente espectaculares, como una especie de onda sísmica que provoca al golpear el suelo con su bastón), cuando no utiliza una espada que brilla ante la presencia del Mal.

Aunque las posibilidades de los personajes son diferentes, el esquema de control se mantiene invariable. El botón «A» ejecuta los ataques, mientras que el «B» los bloquea. El «X» >>

Reescribiendo a Tolkien

AUNQUE WXP puede atribuirse la autoría del juego, lo cierto es que fue el gigante Vivendi Universal quien obtuvo la licencia de Tolkien Enterprises. Vivendi encomendó el proyecto a Universal Interactive que figuraría como editor del juego. La tarea paso a manos de Black Label Games y la realización de la versión Xbox sería para WXP. Patrick Moynihan, cofundador del estudio de desarrollo, ha hablado con Revista Oficial Xbox acerca de *La Comunidad del Anillo*.

Revista Oficial Xbox: *La Comunidad del Anillo* exige la recreación de un ambicioso mundo de fantasía. ¿Por dónde habéis comenzado?
Patrick Moynihan: Crear una versión interactiva 3D de la Tierra Media constituye un esfuerzo enorme. Además del enorme trabajo que eso implica está la cuestión de las expectativas de la gente. Los libros han sido leídos por millones de personas y cada una de ellas tiene su propia idea de cómo debe ser el mundo de Tolkien. Afortunadamente para nosotros, Tolkien era un escritor extremadamente detallista y describe hasta el más mínimo detalle. Por ejemplo, sabemos que a lo largo del sendero de Withywindle en el Bosque Viejo hay enormes sauces cubiertos de musgo verde, hojas amarillentas meciéndose al viento y el agua oscura del río Withywindle. Estudiando el texto e inspirándonos en algunos de los diseños de Tolkien (incluyendo algunos dibujados por él mismo) tenemos una excelente base para crear este mundo asombroso.

Una vez determinados los detalles, el concepto pasa por un proceso de diseño de producción en el que se desarrolla un estilo consistente para dar coherencia al mundo de Tolkien. El equipo artístico de WXP está realizando un increíble trabajo recreándolo y dándole un estilo con la mezcla justa de fantasía y realidad. Después de todo y, en palabras de Tolkien, la Tierra Media es una «*reimaginación* de nuestro propio mundo».

ROX: Frodo es, obviamente, el principal protagonista pero, ¿cómo planeáis integrar al resto de la Comunidad en el modo de juego?
PM: Puede discutirse que Frodo sea el verdadero protagonista de *El Señor de los Anillos*. En cualquier caso, creemos que para un juego de un solo jugador basado en *La Comunidad del Anillo*, Frodo era la elección lógica como personaje jugable inicial. Habrá muchas formas en las que el jugador podrá interactuar con la Comunidad durante el juego ya que cada miembro de la Comunidad posee un ataque o habilidad especial que resultará útil en distintas situaciones.

ROX: ¿El juego fue diseñado desde el principio para Xbox? ¿De qué manera influye la plataforma en el proyecto?
PM: El juego ha sido diseñado, desde el primer día, como un título Xbox. La tecnología y la experiencia de WXP resulta especialmente adecuada para Xbox y todos estamos como locos por trabajar con una obra maestra del hardware como ésta. Enfocarnos hacia Xbox nos ha permitido hacer algunas cosas con el juego que no habríamos podido realizar en otras plataformas como el PC. Aparte de todos los trucos gráficos que Xbox puede realizar, desarrollar para una plataforma cerrada nos permite maximizar el potencial del hardware. Además, no tenemos que preocuparnos acerca de cómo funcionará en distintos *chipsets* o con velocidades de procesador diferentes, lo que nos deja las manos libres para empujar el hardware hasta su límite. Así podemos crear un mundo de juego más jugable, mejores efectos especiales, una IA más inteligente, una física mejorada y todos esos detalles que lo convierten en un gran juego.

ROX: Las películas han sido rodadas de forma encadenada... ¿y los juegos?
PM: En este momento, WXP sólo está desarrollando *La Comunidad del Anillo* aunque, como no, ya estamos pensando en los juegos siguientes. En *Las Dos Torres* y *El regreso del Rey* la historia no está tan centrada en Frodo y el argumento se diversifica, así que será interesante desarrollar un diseño que funcione con esas estructuras argumentales no lineales.

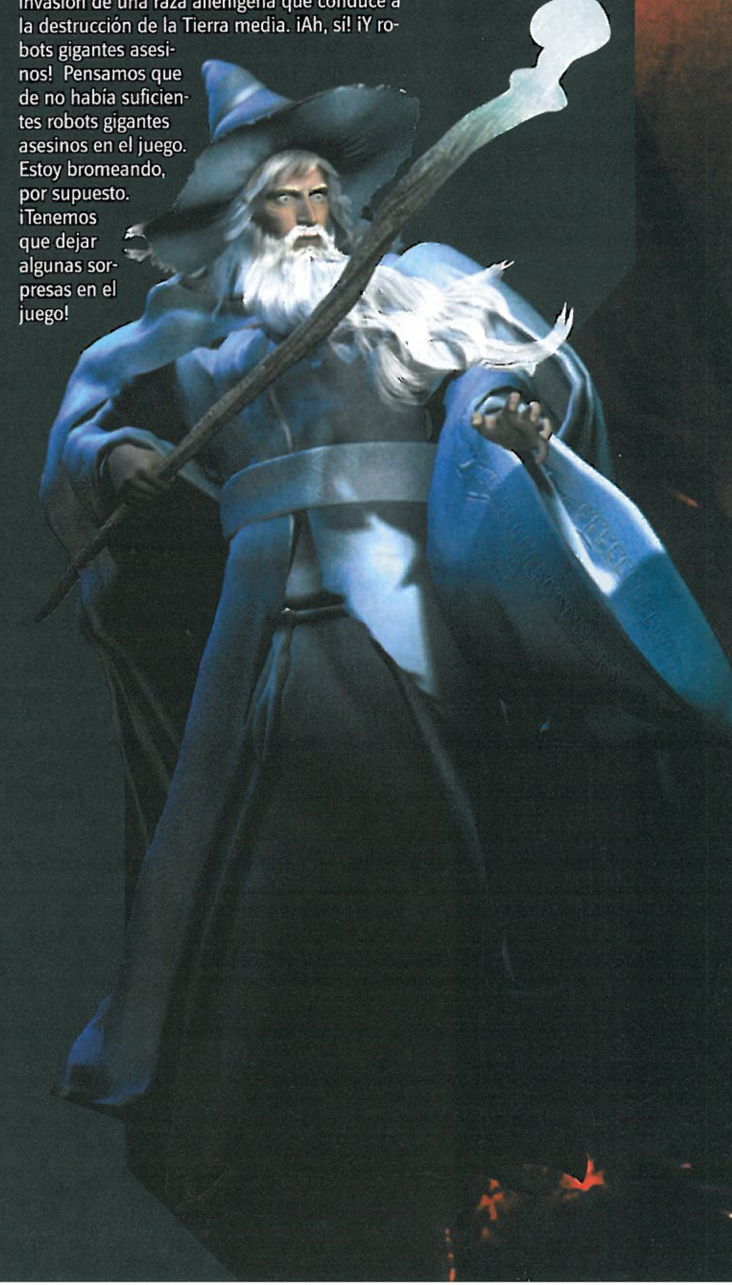
ROX: ¿Por qué ha llevado tanto tiempo la aparición de un juego ambicioso basado en una de las licencias más obvias?
PM: Hay muchos juegos basados en *El Señor de los Anillos*, aunque ya son bastante viejos. Una cosa que puedo decir es que con el poder de Xbox estamos seguros de conseguir la calidad y la atención al detalle que realmente capture el espíritu de la obra de Tolkien. Es un honor y una gran responsabilidad trabajar con «la obra fantástica más importante de nuestro tiempo». Creo que la espera valdrá la pena.

ROX: ¿Estáis siguiendo fielmente el argumento del libro? ¿Cómo adaptáis el ritmo del libro en términos de juego?
PM: Dejando aparte la Comarca (donde Frodo espera durante años el regreso de Gandalf), la historia original se sigue de forma bastante fiel. Las regiones del libro en las que nos hemos centrado (la Comarca, Bosque Viejo, Bree, Cima de los Vientos, Rivendell, Moria, Lothlórien y Río Anduin) presentarán una jugabilidad no lineal, lo que permitirá a un jugador permanecer durante más tiempo en un determinado lugar del que lo hizo Frodo. En cualquier caso, dado que sabemos que el jugador, eventualmente, tiene que introducirse en nuevas secciones para hacer progresar la historia (mediante el uso de nuestros *checkpoints*), podemos hacer comenzar esas secciones más o menos a la vez que Frodo lo hace en el libro. Adicionalmente, dado que los Jinetes Negros son una amenaza durante la primera mitad del libro (y del juego), podemos asegurar que si el jugador se retrasa o se pierde durante demasiado tiempo o a menudo, acabarán por encontrarle.

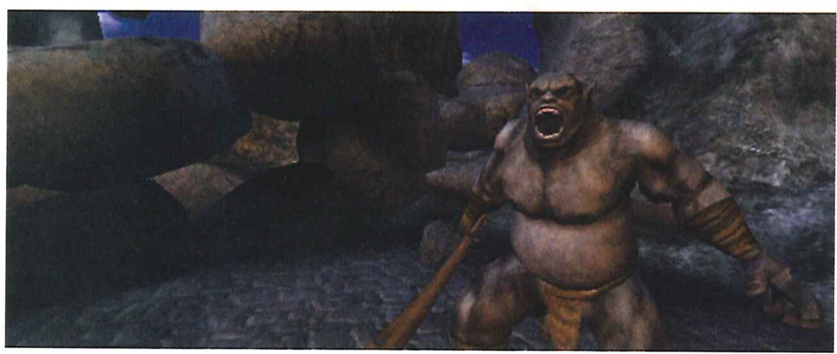
ROX: ¿Qué requisitos o restricciones ha habido por parte de Tolkien Enterprises?
PM: Tolkien Enterprises ha proporcionado asistencia al equipo, principalmente para manejar de forma coherente la licencia y asegurar que el juego es fiel al espíritu de Tolkien. La principal premisa en el diseño del juego ha sido no contradecir o negar el universo de Tolkien. Por ejemplo, no podemos (y no lo haríamos) inventar nuestros propios personajes relevantes o crear un nuevo lugar en la Tierra Media. En cambio, sí podemos embellecer o añadir sucesos en el juego que sean plausibles o se sepa que han tenido lugar en este mundo. Tolkien Enterprises tiene que aprobar todo el diseño de juego, personajes y localizaciones. También estamos trabajando con «expertos» en Tolkien para obtener una coherencia entre arte, diseño y sonido.

ROX: ¿Le preocupan las comparaciones con la película? ¿Ha influido en el juego de alguna manera?
PM: El aspecto de nuestro juego no ha sido afectado por lo que Peter Jackson y New Line están haciendo con las películas. Nuestro estilo visual está basado en la realidad, pero también lo mezclamos con cierto grado de fantasía. Siempre habrá similitudes, por supuesto, ya que ambos parten de la misma fuente. WXP siempre ha sido hábil estilizando nuestros mundos y haciéndolos únicos a la vez que mantienen un pie en la realidad. La Tierra Media se adecua perfectamente al tipo de trabajo que aquí hacemos.

ROX: ¿Vais a cambiar el final para que haya una explosión?
PM: Hemos cambiado el final para incluir una invasión de una raza alienígena que conduce a la destrucción de la Tierra media. ¡Ah, sí! ¡Y robots gigantes asesinos! Pensamos que de no había suficientes robots gigantes asesinos en el juego. Estoy bromeando, por supuesto. ¡Tenemos que dejar algunas sorpresas en el juego!




Quien quiera convertirse en portador del Anillo que dé un paso al frente.


Yo te he visto antes... ¿Tú no has sido alcalde de Marbella?


Frodo y sus tres fieles compañeros de viaje.


Aragorn es el conquistador del grupo.


Eowyn: esta chica sí que es guerrera.



La Comunidad del Anillo arranca de forma muy similar a la película para contar el inicio de la odisea de Frodo

permite interactuar con objetos y personajes, mientras que el «Y» es para saltar. Con los gatillos se seleccionan objetos del inventario o armas y el botón negro activa el objeto elegido. El *stick* analógico izquierdo controla al personaje y el derecho la posición de la cámara. Por último, apretando el *stick* analógico derecho se accede al modo en primera persona, aconsejable para algunas situaciones. Y eso es todo.

Tampoco es completamente justo decir que *La Comunidad del Anillo* adolece por completo de elementos de rol. Además de esa historia y ese mundo tan característico del género, los personajes adquieren nuevas capacidades con nuevas armas u hechizos que obtienen a lo largo de la aventura. El interfaz de Gandalf cuenta con una barra adicional que indica su capacidad para ejecutar magia, una habilidad que se recupera bebiendo las pociones adecuadas. Frodo, por su parte, también cuenta con un indicador particular, ya que es el portador del anillo y, por tanto, está expuesto a su influencia. Una barra indica su nivel de pureza. Realizar malas acciones como golpear a los animales o husmear en las pertenencias de otros personajes le hará disminuir su energía. Utilizar el anillo produce el mismo efecto, algo que puede ser muy tentador, ya que proporciona la invisibilidad (resuelto visualmente de la misma forma que en la película) que permitirá a Frodo escapar de distintas situaciones. Por el contrario, el nivel de pureza puede recuperarse mediante la consecución de objetivos. Si Frodo cae por completo bajo la influencia del anillo, el juego termina para él. El anillo también sirve para descubrir zonas ocultas cuando su icono comienza a girar por su proximidad. Frodo también cuenta con una luz indicadora del grado de sigilo del personaje y le indica si está a salvo o en peligro de ser descubierto.

En cuanto al bando opositor a la Comunidad del Anillo, WXP ha preparado 24 enemigos diferentes –véase recuadro *Enemigos*– que abarcan desde los orcos y trolls hasta los Jinetes Negros, árboles con vida, arañas gigantes, fantasmas, garras que surgen del suelo y buena parte del bestiario de Tolkien.

La mecánica responde al modelo habitual del género, que definió el legendario *Tomb Raider* de 1996: Exploración y acción en distintas dosis, muchas escenas de transición realizadas con el motor del juego (en algunas ocasiones, de forma completamente cinemática) y abundancia de personajes no jugables y búsquedas secundarias que, tratándose del material que nos ocupa, prometen hacerse indispensables. Aunque la mayoría de las conversaciones están predeterminadas, en ocasiones se presentarán distintas posibilidades al jugador para que elija cosas como ayudar o no a determinado personaje.

De hecho, el principal atractivo de un título de estas características no se halla tanto en su desarrollo argumental sino en la posibilidad de interactuar con el mundo de Tolkien de una forma que no se ha visto hasta ahora. Las primeras horas de juego transcurren en una Comarca muy similar a la de la gran pantalla que ofrece considerables oportunidades de exploración y disfrute de efectos visuales, como la recreación del río que cruza Hobbiton (vía *pixel shaders*) o el sistema de partículas que simula el movimiento de las hojas con el viento. El juego presentará un total de ocho regiones, muchas de ellas inexistentes en la película de Jackson y otras tan prometedoras, como las minas de Moria, Rivendell o el mencionado Hobbiton.

JUEGOS ANTIGUOS >>
Hace mucho tiempo...

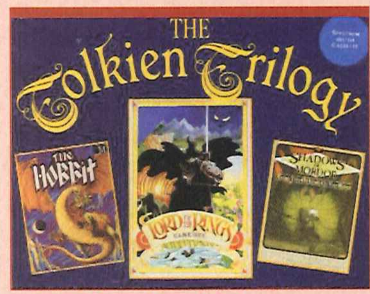
HA HABIDO juegos basados en la obra de Tolkien con anterioridad, aunque quizá menos de lo que cabría esperar. La naturaleza épica del juego y la dificultad económica en adquirir la licencia han podido limitar el número de títulos, aunque no han faltado los juegos derivativos del universo Tolkien.



>>THE HOBBIT
MELBOURNE HOUSE (1985)
EL PRIMERO. Antes hubo algunos homenajes no profesionales e intentos de convertir este universo en un juego. Fue el primero en contar con el beneplácito de Tolkien Enterprises. Se trataba de una aventura por texto acompañada de primitivas ilustraciones y disponible para Apple, Commodore, Oric y computadoras MSX.



>>LORD OF THE RINGS: GAME ONE
MELBOURNE HOUSE (1985)
EL PRIMER juego oficial de distribución internacional. Era una aventura basada en gráficos y textos que adaptaba el primer volumen de la serie, *La Comunidad del Anillo*. Fue lanzado para Macintosh, PC, Commodore 64 y PC británicos de los 80 como (ZX Spectrum, Amstrad CPC y BBC Micro). Contaba con la licencia del legado de Tolkien.



>>THE TOLKIEN TRILOGY
BEAU JOLLY (1989)
EN REALIDAD era una colección de tres juegos presentados como la trilogía *El Señor de los Anillos*. Se trata de los dos títulos ya comentados más otra aventura por texto, *Shadows of Mordor*. ¿Qué hace aquí éste intruso? Nosotros también nos lo preguntamos.

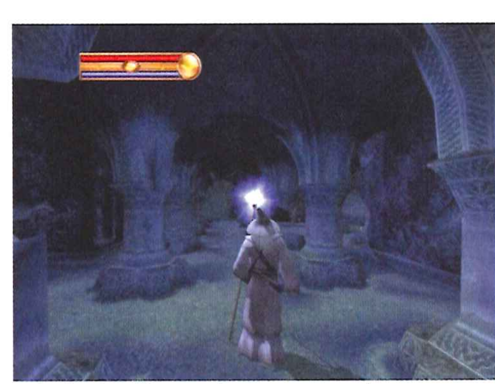
>>THE LORDS OF THE RINGS Vol.1
INTERPLAY (1990)
PUBLICADO para PC y Amiga, era un intento muy ambicioso. El juego transforma los mundos de Tolkien en un mundo renderizado, en lo que por aquel entonces se consideraba alta resolución. Naturalmente, el resultado recuerda a *Gauntlet*. ¿O era al revés? En cualquier caso, había muchas similitudes entre ambos.

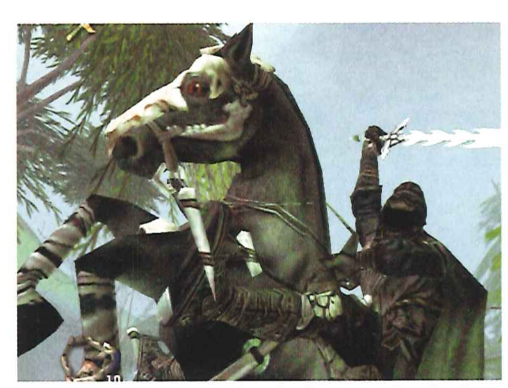


Aragorn es mejor luchador que Frodo o Gandalf.

Gandalf y el Balrog en pleno duelo.


Los enemigos son tan variados como peligrosos.


La iluminación es realmente espectacular.


Los Jinetes Negros no dejarán de perseguir a Frodo.


Nada detendrá al voluntarioso hobbit.

Se trata de la recreación más ambiciosa del mundo fantástico de Tolkien

Otros apartados del juego también han sido cuidados con esmero. Tolkien Enterprises envió personal especializado en Tolkien para asegurar la coherencia del juego con las historias originales. Además, todos los personajes han contado con actores profesionales para poner las voces. La versión original del juego ofrece un buen nivel de interpretación que aquí no será conocido, ya que el juego será publicado completamente en castellano (afortunadamente). El sonido sería 5.1 y cuenta con una excelente banda sonora dinámica.

Aunque la adaptación de la historia a un medio interactivo exija, al igual que en el caso cinematográfico, el recorte de escenas, diálogos, situaciones y personajes, la versión de WXP permitirá recuperar algunos momentos memorables de *El Señor de los Anillos* que no llegaron a la gran pantalla. Sin ir más lejos, el personaje de Tom Bombadil (recordado por su forma de derrotar los peligros del Viejo Bosque... ¡cantando!) era una de las ausencias más notorias, y en el juego tiene un papel fundamental en un determinado momento de la historia.

Lo cierto es que la situación producida por la coexistencia de las dos licencias no debe ser cómoda ni para EA ni para Universal –véase recuadro *Licencia*–. Resulta significativo que la primera arranque con el capítulo de *Las Dos Torres* aunque también incluye los hechos de *La Comunidad del Anillo*. Además del razonable interés en aprovechar la publicidad extra que genera el estreno cinematográfico de *Las Dos Torres*, el aficionado podrá continuar la historia de *La Comunidad del Anillo* con el título de EA, dada la fidelidad que las películas están manteniendo a su fuente de origen. En otras palabras: *La Comunidad del Anillo* podría valer perfectamente como adaptación apócrifa de la película con el interés extra (al modo de una edición en DVD) de recuperar momentos conocidos del libro que no llegarán a la pantalla por distintas razones.

En cualquier caso, *La Comunidad del Anillo* es la más ambiciosa recreación del mundo fantástico de Tolkien creada hasta la fecha. El juego ya debería estar a la venta en el momento que lees estás líneas. En el próximo número os contaremos si el juego responde finalmente a las expectativas creadas y si cumple con éxito la misión de sumergir al jugador en la Tierra Media.



El mundo de *Blinx* rebosa encanto: la animación de esta ranita resulta realmente divertida, especialmente cuando muere.

BLINX: THE TIME SWEEPER

Invertimos una buena cantidad de tiempo jugando con este nuevo gato que se pasea por la ciudad, y luego dimos marcha atrás para volver a empezar de nuevo. Hacía tiempo que no disfrutábamos tanto...

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **ARTOON**
EDITOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2002**
MULTIJUGADORES: **1**
WEB: **WWW.XBOX.COM/BLINX**

LAS IDEAS FRESCAS, como las incluidas en *Blinx*, resultan raras, y parece que cada vez lo son más, ya que los editores se pelean entre sí para aplicar ingeniería inversa a un éxito multiformato estilo *Tony Hawk* antes de retirarse a una distancia prudencial y contemplar como su cerdito hucha engorda día a día. *Blinx* da la impresión de ser el tipo de juego que te recuerda la razón principal por la que empezaste a interesarte por este tipo de juegos. Desborda imaginación, encanto, e incluso (no se lo digas a nadie) innovación.

Blinx, el personaje que da nombre al juego, trabaja como conserje (posiblemente simpático) de la Time Factory (Factoría del Tiempo), un sitio misterioso en donde se crea y se gestiona el tiempo. Su trabajo consiste en realizar el mantenimiento del edificio y barrer todos los cristales de tiempo que se desvían de su trayectoria antes de que produzcan grietas en el continuo espacio/tiempo, con las alteraciones consiguientes: los simios se convierten en nuestros amos, aparecen errores en *Matrix* ...

Blinx es capaz de aspirar todos los cristales sueltos con la ayuda de su magnífica aspiradora TS1000, que puede chupar cualquier objeto que no esté clavado al suelo, para escupirlo de nuevo a continuación contra cualquier tipo malcarado a una velocidad capaz de causarle la muerte. También se puede utilizar para almacenar cristales de tiempo, joyas de variadas formas y colores que pueden servir para alterar el flujo del tiempo en el mundo que rodea a Blinx. Chupa cuatro gemas del mismo color y dispondrás de un Time Control (control de tiempo), lo que significa que puedes utilizar este poder de distorsión del tiempo para disponer de una ráfaga de..., esto..., de tiempo. Tienes acceso a cinco Time Controls diferentes, que son los que sueles encontrar en la parte frontal de tu reproductor de vídeo: Pause (pausa), Record (grabación), Rewind (retroceso), Cue (encolar) y »

INFORMACIÓN ADICIONAL

» EL SACO DE LA ASPIRADORA
Puedes almacenar diez objetos a la vez en tu aspiradora del tiempo. Quedan grabados en una columna situada en el margen inferior derecho de la pantalla para que puedas saber en qué orden van a ser disparados. En caso de que recojas otros objetos cuando la aspiradora está llena, los primeros que habían entrado desaparecerán, quedando olvidados en cualquier esquina perdida de este continuo espacio/tiempo.

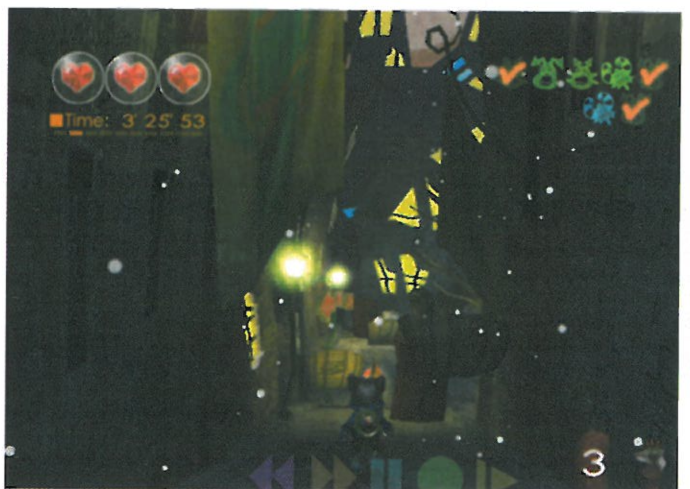
» MARCAS CURIOSAS
Cuando vences a un enemigo, aparece un símbolo coloreado sobre el suelo para recordar dónde murió y el tipo de villano que era. Todavía no tenemos ni idea de la importancia que pueda tener todo esto, pero se trata ciertamente de un añadido curioso. ¿Será posible que lo hayan puesto para que *no* pises allí cuando retrocedas?

INFORMACIÓN ADICIONAL

BUENOS TIEMPOS
Uno de los no muchos otros juegos que hacen filigranas con la idea y las consecuencias de disponer de algo de control sobre el tiempo es *Sonic CD*, un título que apareció para Mega CD, de Sega, hace ya varios años. Los desarrolladores (que se separaron de Sonic Team para formar Artoon) también trabajaron en el desarrollo de *Sonic CD*, en el que cada nivel tenía un pasado, un presente y dos futuros, cada uno de los cuales podía ser bueno o malo en función de las acciones del jugador.



Este aspecto estilo veneciano se utiliza a lo largo del segundo mundo del juego.



Estos barriles pueden situar a Blinx en la senda de unos enemigos malvados.



Blinx desciende por las paredes con la ayuda de sus garras...

AQUÍ TE ECHAMOS UNA MANITA ¡Parad, mamones!

ESTE ÁREA ES PELIGROSA. Dos enemigos, uno de los cuales te lanza barriles y barriles rodantes que descienden por la colina, desde todas las direcciones.



¿ESTO QUÉ ES? ¿Un control de «Pause Time» (pausa)? Esto paraliza el tiempo (suspendiendo incluso la caída de nieve), para que Blinx haga lo que tenga que hacer.



TENIÉNDOLO TODO congelado en el tiempo y permaneciendo todo silencioso y misteriosamente azul, evitar los barriles y matar a los enemigos es una tarea fácil.



LO GRABADO NO SE BORRA

Ayúdate un poco



NO DA la impresión de que a esta rana le preocupen demasiado los disparos. Descubres con rapidez que se traga la munición y de esta forma crece más.



TENDRÁS que golpearle la espalda para hacerle daño, lo cual resulta complicado, ya que siempre salta de cara a ti.



DADO QUE disponemos de una función de grabación, la activaremos y haremos que nos siga. No sabe la que se le avecina.



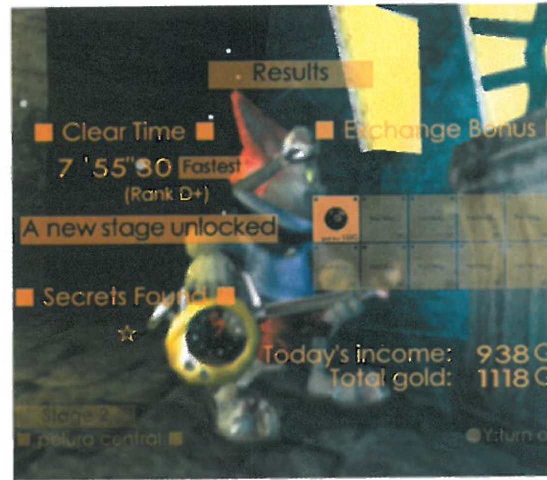
LA GRABACIÓN ha terminado, el tiempo retrocede y tu otro yo realiza las acciones que has grabado. Fíjate como echa a correr.



TU OTRO yo distrae a la rana, dejándola vulnerable a los ataques de la aspiradora del Blinx «presente». Extraordinario.



Siempre con este aspecto tan excitado, aspirando cosas.



Clasificaciones y secretos para fomentar muchas repeticiones



La función «Look» (mirar) está acompañada por una expresión coqueta, gratuita, de las orejas mullidas de Blinx.

Los edificios se contorsionan en la lejanía por la presión de la serie temporal

Slow-Mo (avance lento). Cada uno de ellos tiene su uso y aplicación particular, y te verás obligado a utilizarlos de forma inteligente para poder rescatar a la princesa, que ha sido secuestrada por una banda de rufianes asesinos que intentan robar cristales de tiempo para sus propios usos malvados.

La aventura se desenvuelve a lo largo de diez mundos, cada uno con su propio tema, con un total de 40 niveles que poseen su propio estilo desenfadado. Cada mundo está constituido por niveles, cuyo climax se produce en forma de encuentro con el jefe (véase el recuadro *¡Quieto parao!*). Debido a las acciones de los Time Thieves (ladrones de tiempo), los mundos con los que se enfrenta Blinx resultan ligeramente distorsionados, pero bellísimos a pesar de todo. Los edificios se contorsionan en la lejanía, distorsionados por la presión de las muescas que aparecen en la serie temporal, y los niveles se hallan bañados por una luminosidad extraña, ligeramente oscura, ya que las noches y los días se fusionan entre sí.

El objetivo primario de cada nivel se centra en desembarazarse de todos los tipos malos dentro del límite de tiempo para luego efectuar una pausa y atravesar la puerta de salida. La forma principal de desembarazarse de los enemigos consiste en aspirar objetos esparcidos por los niveles (barriles, bancos de madera o lo que sea: chúpatelos y contempla lo que ocurre), y lanzarlos de nuevo contra los malos, unos seres repletos de colorido y de imaginación. Sin embargo, las cosas casi nunca son tan directas ya que algunos enemigos requieren el uso inteligente de Time Controls para hacerlos desaparecer del mapa. Algunos puede que requieran que se les aplique un poco de Slow-Mo (avance lento) para poderlos cazar. Otros requerirán una sesión muy elaborada, propia de un torero, realizada con la ayuda del botón de grabación (véase *Lo grabado no se borra*). ¡Algunos incluso son capaces de poner en práctica estratagemas para saltar y situarse a tus espaldas!

Si un enemigo te alcanza, perderás uno de tus corazones. Sin embargo, Blinx



INFORMACIÓN ADICIONAL

LOS CORAZONES SON COMODINES

Puedes recoger corazones extra para volver a llenar tu barra de salud, pero también desempeñan otro papel importante. Un corazón puede servir a modo de comodín cuando recoges cristales de tiempo. Si recoges tres cristales de un determinado color y luego recoges un corazón, éste te servirá de comodín y será como si dispusieras de cuatro cristales del mismo color. De esta forma, sustituyéndolos por corazones si los tienes, puedes convertir tu cargamento de cristales en más controles de tiempo (Time Controls).




«Infamia. Aquí me han puesto de todo...». Cuando vuelvas al pasado podrás desembarazarte de todo lo que no te gusta.

MIMAR AL GATO

A Blinx no le gusta Whiskas...

CADA UNO de los mundos que aparecen en *Blinx* dispone de su propia tienda en donde gastarte todo el oro que encuentras esparcido por todos los niveles. Además de actualizar tu aspiradora, también puedes comprar corazones de reintento e, incluso, controles de tiempo, en caso de que te dé mucha pereza preocuparte por recoger cristales. Y estamos a la espera de podernos probar unas de estas botas dotadas con cámara de aire...

¡QUIETO, PARAO!... y tranquilízate

ÉSTE ES el jefe. Se mueve con rapidez, como un Space Hopper endemoniado y va echando cosas, lo que complica marcarle un agujero por el que mane sangre.



CON LA ayuda de las funciones de tiempo disponibles en el botón «X», podemos complicarle un poco la vida seleccionando el avance lento.



EL TIEMPO se va parando pero Blinx sigue desplazándose con rapidez. No es complicado salirse de su ataque y echarle bancos del parque y macetas.



Blinx está tomando forma para recordarte la razón principal por la que te empezaste a interesar por estos juegos

INFORMACIÓN ADICIONAL

MÁXIMA CALIDAD Sabemos que algunos componentes del equipo responsable del desarrollo del clásico *NiGHTS*, de Sega Saturn, trabajan en *Blinx*, pero lo que no sabemos es si también se halla implicado en este juego el mismo músico. Pero el estilo de las maravillosas melodías de *Blinx* se parece al de *NiGHTS* como dos gotas de agua. Exuberantes, brillantes, alegres y melódicas, encajarían a la perfección como banda sonora de cualquier película de dibujos animados.

no se limitará a agitarse de una forma inestable durante algunos segundos hasta poder proseguir como si no hubiera pasado nada. En el momento en que el gatito cae, el juego retrocede como si se tratara de una cinta de vídeo y restaura de nuevo todo el mundo de juego hasta un punto situado unos segundos antes de que cayeras herido, dándote así la oportunidad de poder revivir la situación y tener un final mucho más feliz. Casi tan bueno como una reencarnación.

Cuando acabas con éxito un nivel aparece un resumen de tus logros, incluyendo tu nivel de juego y un registro con todos los secretos que has logrado poner al descubierto durante tus viajes a través del tiempo. De modo que presenta una enorme cantidad de posibilidades en cuanto a reintentos de cada fase, especialmente gracias a que a lo largo del juego podrás seguir disfrutando de todos los Time Controls que no hayas utilizado. De hecho, durante los primeros segundos de juego, una estatua cae hecha añicos delante mismo de Blinx y detrás de las ruinas aparece una cosa oscura. Si quieres saber qué es lo que se esconde detrás de dichos restos de piedra, tendrás que hacerte con un Time Control de retroceso durante una fase posterior para poder volver a dicho punto.

Y hablando del valor de poder retroceder, *Blinx* te ofrece una tienda dentro del propio juego, en donde podrás hojear los *power ups* que se ofrecen y gastar todo el oro que hayas acumulado en tus viajes. Además de compras estándares tales como recambios de barras de salud y Time Controls, allí podrás actualizar también tu Time Vac (aspiradora del tiempo) hasta disponer de un modelo mucho más potente, capaz de aspirar objetos más grandes que los que ahora puedes chupar con tu aspiradora actual. De modo que, una vez hayas invertido tus ahorros en una aspiradora nueva, podrás volver a los niveles iniciales y eliminar los enormes pedruscos que te impedían el paso. ¿Qué dejarán al descubierto? ¿Toneladas de oro y *power ups*? ¿Toda una nueva sección del nivel? Desconoces por completo lo que guardan los secretos escondidos dentro del mundo que te rodea, y esto constituye parte de lo que hace que *Blinx* se asemeje a una ráfaga de aire puro.

Los eventos que tienen lugar dentro del propio juego no son tan sólo hechos basados en *scripts* que están allí para darte la impresión de que constituyes parte de un mundo de juego en plena evolución. Cuando un sendero se desintegra bajo tus pies, tienes que preguntarte cómo podrías aprovechar esta circunstancia y de qué manera podrías utilizarlo para progresar. Quizá podrías retroceder y efectuar una pausa justo unos momentos antes de que un puente se viniera abajo, permitiéndote efectuar una carrera para atravesarlo sin temor a que te ocurriera nada. O, quizá, «necesites» que se derrumbe, siempre que estés en otro sitio en el momento en que se pro- »

BIENVENIDO A MI MUNDO >> Los iconos lo explican todo

«HOLA Y BIENVENIDOS a mi juego. He pensado que os podría indicar lo que significan todos estos iconos. Tan sólo se trata de ser servicial y todas estas cosas».

>> CORAZÓN
«Cada uno representa un reintento. Si un enemigo me alcanza, el tiempo retrocede hasta unos segundos antes del desafortunado incidente.»

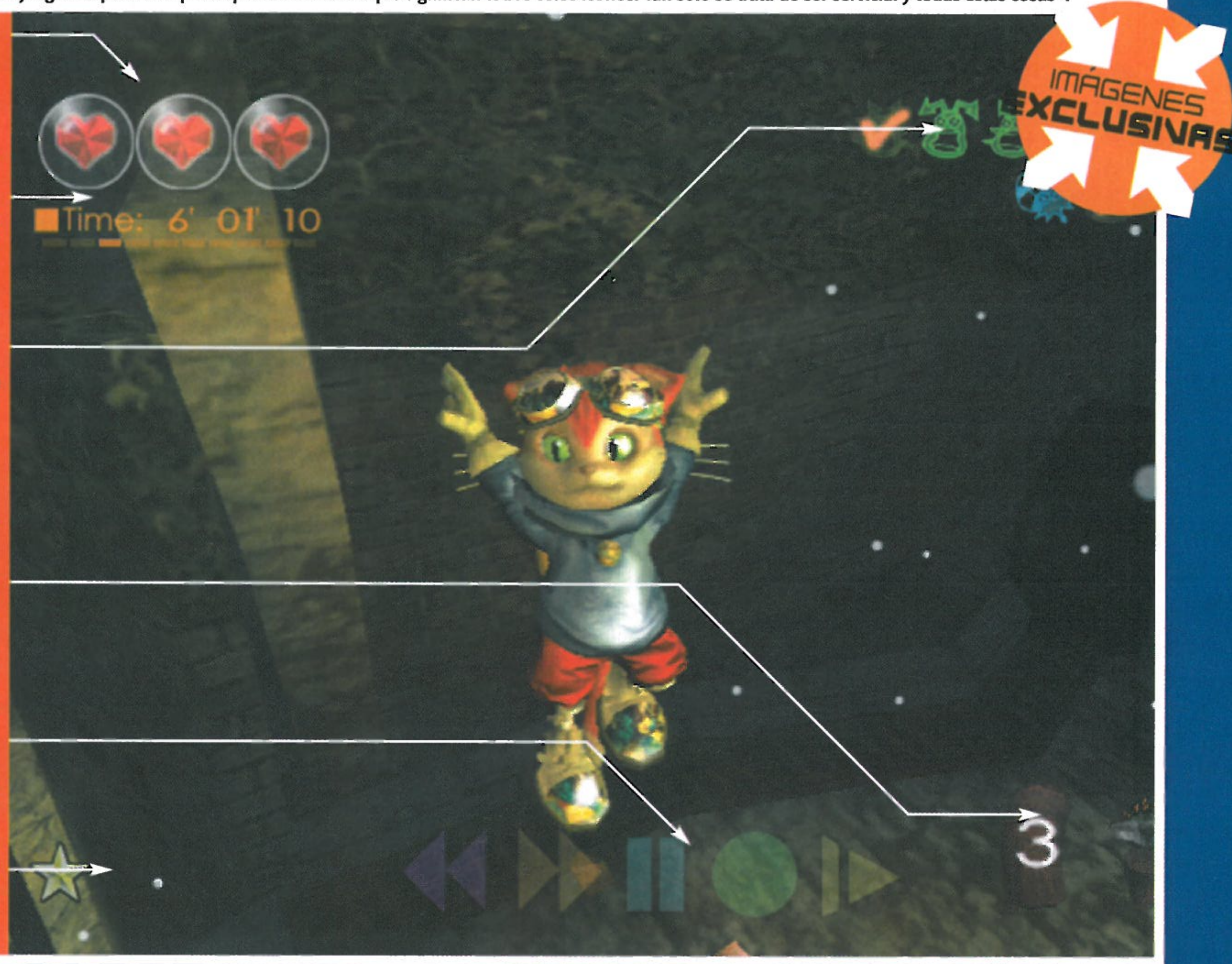
>> RELOJ
«Mide el tiempo que he estado jugando en este nivel. Tengo que asegurarme de superar cada nivel en menos de 10 minutos.»

>> LA LISTA
«Todos los enemigos con los que deberé enfrentarme en este nivel, con una marca sobre los que ya he destruido con mi aspiradora.»

>> POTENCIA DE FUEGO
«Muestra toda la munición almacenada en mi aspiradora, para saber lo que puedo disparar cuando me encuentre otro enemigo.»

>> CONTROLES
«Muestran las funciones de tiempo que puedo utilizar en este momento y cuántas tengo en total. Ahora no tengo ninguna.»

>> CRISTALES
«Cristal de tiempo que tengo en este momento. Necesito cuatro del mismo tipo, o tres más un corazón, para poder desbloquear el control de tiempo apropiado».





↑ Fíjate en lo detallado que resulta este tipo

BENDITO MOISÉS >>

«Tienes» que verlo...

UNO DE LOS mejores toques que hemos visto hasta ahora en *Blinx* tiene lugar en el agua, cuando el control de tiempo «Pausa» se halla activado. Debido a que el movimiento del agua se halla congelado en el tiempo, si se la aparta se produce esta especie de trinchera por la cual se pasea Blinx. Tan pronto como el control de tiempo deja de funcionar, el agua retorna a su estado normal y llena de nuevo la trinchera. Resulta genial y demuestra que Artoon tiene muy buen ojo para los detalles.



>> duce el derrumbamiento. En este caso, te verás obligado a grabarte mientras corres cruzándolo, para luego reproducir el «carrerón». Cuando te sientas algo acobardado, otros *yos grabados* pueden representarte en las animaciones mientras tú puedes dedicarte a otras cosas.

Al inicio de un nivel del segundo mundo, aparece una cinta transportadora justo a tu derecha. Está allí, sin más, transportando cosas. ¿Para qué sirve? Vuelve más tarde con un buen cargamento de cristales del tiempo y podrás comprobarlo personalmente. Quizá podrías efectuar una pausa, para luego subirte a la cinta andando en sentido contrario y ver si sucede alguna cosa. O intentar grabarte a ti mismo corriendo sobre ella, para luego reproducirlo en compañía de tu otro «yo» y ver si los esfuerzos combinados ejercen algún efecto sobre la máquina. ¿Quién sabe? Esto es lo mágico del mundo maravilloso de *Blinx*, que permanece a la espera de ser desbloqueado, descubierto y explorado por cualquier intrépido viajero del tiempo. A buen seguro que tienes confeccionada mentalmente una lista con tus 10 juegos más anhelados para Xbox, pero ¿sabes cual sería nuestra propia tabla personal? Acaba de incorporar una nueva y esplendorosa entrada gracias al tiempo que hemos pasado jugando con *Blinx*.

Cada vez que *Blinx* aspira un objeto -ya sea un malvado, un barril o un cristal- una mueca desenfadada y enloquecida se refleja en su cara, señal inequívoca de que disfruta con su trabajo. Y tú también podrás hacerlo dentro de poco tiempo con el tremendo potencial mostrado por los trozos de programa con los que hemos estado jugando últimamente.


1. Surname
WINCH
2. Given names
LARGO
3. NORTH AMERICAN NATIONALITY
4. Date of birth
5. Sex
M
6. Place of birth
THE MONTENEGRO REPUBLIC
7. Date of issue
SEPTEMBER2002
8. Date of expiry
JUNE2007
9. Authority
10. Holder's signature
Largo Winch
11. Residence
12. Height
6,17 FT
1,88 M
13. Colour of eyes
GOLD
14. Extension of the passport
Extended
Authority
LARGO WINCH
BUSINESS / NEW YORK
ACTION / RUSSIE
GLAMOUR / SARDAIGNE
SUSPENSE / MEXIQUE
WINCH AIR
WA 61 26 N 5SEPT14H50
EUR 4858.00
EUR 5788.7
Pasaporte
a la aventura
Largo Winch, el millionario en vaqueros que domina un imperio de 10 millones de dólares , se enfrenta a un complot internacional que pretende acabar con la seguridad e imagen del Grupo W.
PC CD-ROM
PlayStation 2
GAMECUBE
XBOX
LARGO WINCH
PlayStation
www.ubisoft.es
Ubi Soft
DUPUIS
PC CD-ROM
PlayStation 2
Ubi Soft. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres. Playa de Liencres 2. Planta 1ª. Ctra. N-VI. Km.24 - 28230 Las Rozas. MADRID - Tlfno: 91 640 46 00



Los detalles realistas y la sensación tangible de presenciar todo un acontecimiento son dos cosas que *FIFA* siempre ya hecho muy bien.

FIFA 2003

EA trabaja en Canadá en la nueva versión de la prestigiosa saga futbolera. Cruzamos las Rocosas para hacerles una visita

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **EA SPORTS**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
FECHA DE LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2002**
MULTIJUGADOR: **1-4**
WEB: **WWW.EA.COM/EASPORTS**

POR LA FORMA como alguna gente habla de la serie de fútbol FIFA, de EA Sports, podríamos pensar que se trata de los antediluvianos especiales de martes y 13. Y no porque salgan Josema y Millán, aunque con una base de datos de unos 10.000 jugadores puede que haya por ahí uno o dos tocayos, sino porque la mayor franquicia balompédica del mundo se la compara en un tono desdeñoso con esa pareja cómica porque, como el turrón, aparece cada Navidad. Y se vuelve menos entretenida en cada ocasión.

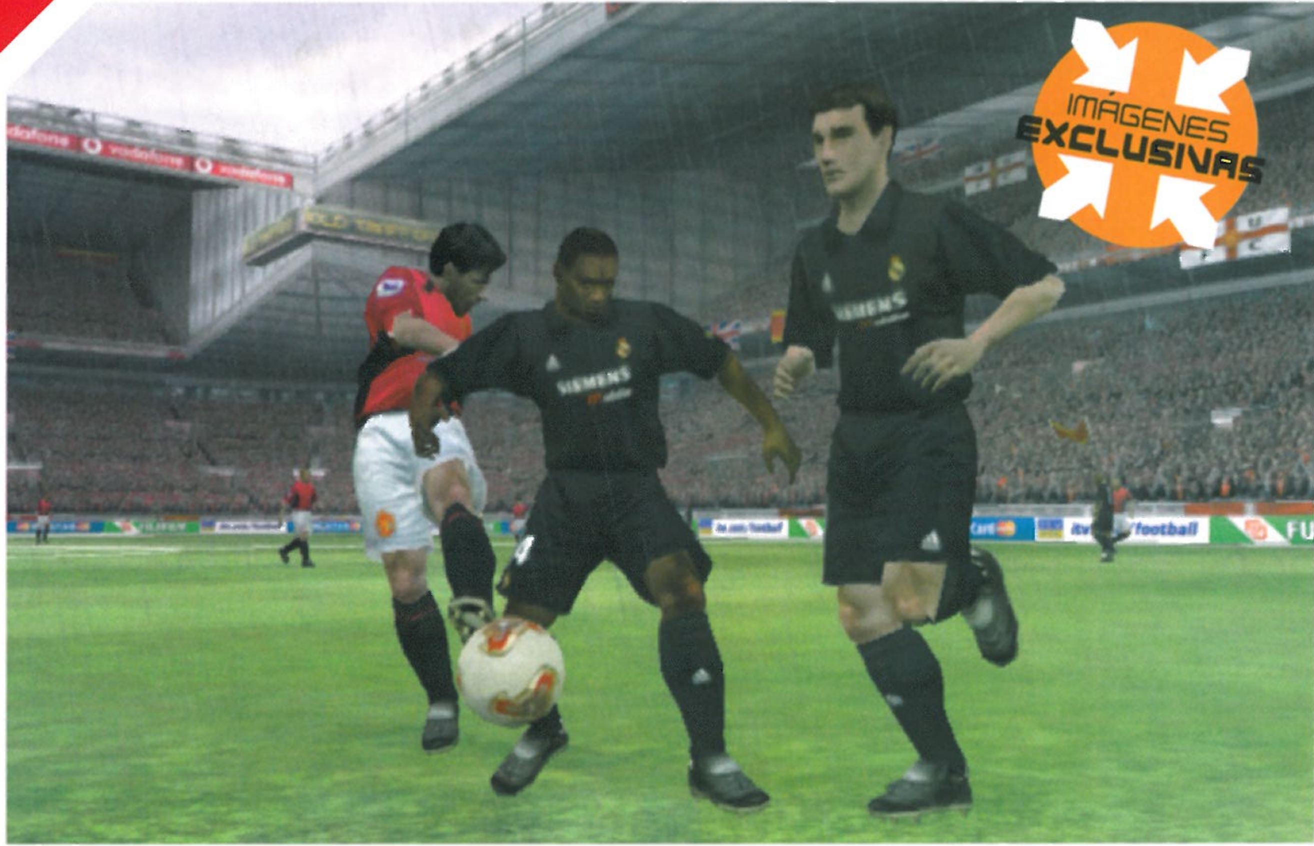
A pesar de sus detractores, los jugones se deleitan con todas y cada una de las nuevas encarnaciones de *FIFA*: la mezcla de jugadores, equipos y estadios reales ha resultado ciertamente perdurable. Pero en los últimos tiempos Konami ha ido avanzando en el terreno futbolero y su aclamado *Pro Evolution Soccer*, de PS2, ha sido aclamado por algunos como el mejor juego de fútbol de la historia. Los entusiastas de la serie afirman que es la simulación más cercana al deporte rey que existe. FIFA tiene ahora un serio rival.

Por esta razón, *FIFA 2003* es un juego importante para EA Sports ya que la división de Vancouver de Electronic Arts está dispuesta a impedir que Konami acapare toda la atención esta temporada desarrollando el mejor *FIFA* creado hasta la fecha. Era de esperar que dijeran eso, por supuesto, pero al hablar con el equipo de desarrollo que trabaja en la nueva versión no te queda duda de que esta vez lo dicen en serio, entre otras cosas por su sinceridad acerca de los defectos de los *FIFA* del pasado. «Es bien sabido que *FIFA* era incapaz de dejarte jugar a fútbol», comenta Matt Brennan, quien trabaja en la IA del nuevo juego. «Puede que haya funcionado como videojuego pero no como fútbol. Y puesto que todo en el juego parecía tan auténtico, mayor aún era la decepción cuando agarrabas el *pad* y te encontrabas con que no podías jugar a fútbol de verdad», comenta Brennan.

La autenticidad es algo en lo que el equipo de *FIFA* está muy centrado. Bill Harrison, productor de la franquicia y responsable de todas las versiones del juego, admite con franqueza que «los *FIFA* anteriores tenían todas las licencias. Pero la gente decía, y con razón, que no teníamos la jugabilidad. Es algo que nos hemos tomado muy en serio en este nuevo juego». En consecuencia, se ha reconstruido por completo todo el juego para que el balón se mueva de forma realista como un ente separado. En los anteriores *FIFA* el esférico se pegaba a los jugadores como con cola, de modo que, según Brennan «el movimiento de la pelota no tenía nada de realista». Por suerte, tal y como se apresura en señalar, es algo que ya han «solucionado por completo. Ahora, como sucede en un partido real, »

INFORMACIÓN ADICIONAL

»UÑAS CON LICENCIA
Debido a la increíble complejidad de las cuestiones legales del fútbol europeo, absolutamente todo lo incluido en *FIFA 2003* debe contar con licencia oficial. Ligas, equipos, patrocinadores, estadios y árbitros son sólo algunas de las 185 licencias distintas que hacen falta para que el juego sea lo más oficial posible. *Madden NFL 2003*, por comparar, sólo tiene tres.



↑ Parece una entrada oportuna, pero ¿pensarán lo mismo las espinillas del afectado?



↑ Los porteros serán más listos en la versión de 2003.



↑ «¡Oh gooole miooo!» Eso sí es celebrar un tanto.

INFORMACIÓN ADICIONAL

DATE CANCHA
Los sibaritas de la electrónica de consumo se alegrarán al saber que *FIFA 2003* soporta por completo los televisores de pantalla panorámica. Es algo que debería venir muy bien a la hora de planear esos taimados balones en profundidad ya que podrás ver más campo.

COMO EN CASA NO SE ESTÁ EN NINGUNA PARTE Los estadios de las estrellas

EN EL INTENTO de crear el título de fútbol más auténtico de la historia, EA ha reproducido los estadios con un detallismo impresionante, algo que mejora notablemente la atmósfera del juego. He aquí algunos de los sitios más evocadores que hemos visto:



OLD TRAFFORD. Tú finge ser de Manchester y un auténtico hincha del ManU con esta excelente recreación de uno de los campos más famosos del mundo.



HIGHBURY. El claustrofóbico crisol que es el terreno de juego del Arsenal propicia unas victorias estruendosas e intensas.



MESTALLA. Este encantador escenario está bañado por el fulgor anaranjado de un sol de atardecer. Los afortunados que juegan aquí son los del Valencia.

QUÉ GOCE DE COCES » Aprovecha las jugadas a balón parado

CON EL SISTEMA de golpes francos del nuevo juego, las jugadas a balón parado son, más que una interrupción, grandes oportunidades de gol.

» AQUÍ ES donde apunta tu jugador. Si eres un soso, puedes acercarlo delante de ti y darle un toque para pasársela a otro jugador.

» SI DEFIENDES, puedes desplazar la barrera a izquierda y derecha con la palanca derecha o hacer que salte con el botón «Y».

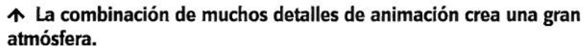
» LA FLECHA muestra lo lejos que está la portería, dándote ese crucial poquito de información extra cuando planeas tu mega disparo justiciero.

» SI CALCULAS bien el momento de disparar para que la barra esté en la sección verde de este indicador, conectas un chute sublime.

» ELIGE dónde quieres golpear el balón mediante la palanca derecha. Esta acción es vital para los lanzamientos a lo Beckham.

Raul





↑ La combinación de muchos detalles de animación crea una gran atmósfera.



↑ Algunos jugadores, como Davids, están especialmente bien recreados.



» APALÁNCATE
La palanca derecha es parte integral de los controles de *FIFA 2003*. Al moverla puedes lucirte fintando, marcándote pases verticales en corto o dejándola pasar. Es útil para superar la última línea defensiva y lanzar un tiro desesperado a puerta.

Los pases al hueco son parte integral de *FIFA* y los encuentros se parecen más al fútbol de verdad

» la trayectoria del balón sólo puede verse afectada por el contacto físico».

Este cambio de dirección hace que jugar a *FIFA 2003* sea totalmente distinto a hacerlo con sus predecesores ya que hasta lo que hemos podido comprobar los cambios son todos para bien. El hecho de que la pelota no se enganche a tu jugador como por arte de magia hace que los partidos resulten mucho más realistas que el exuberante tono arcade «de campo a campo» de la reciente entrega del Mundial. En la versión 2003, el balón es un agente libre y se requieren ideas y habilidad para moverlo por el campo sin perder su posesión. Si corres deprisa con la pelota, tu jugador se la tirará más lejos y deberá volver a atraparla antes de poder hacer otra cosa con ella. Esto, claro está, le brinda al equipo que defiende una mayor posibilidad de recuperar el esférico.

Gracias al «balón suelto» los pases al hueco serán, por fin, parte integral de *FIFA* y los encuentros se parecen más a su referente real. Además, romper un empate colando un balón en profundidad por entre la defensa rival es de lo más satisfactorio, la mayor duración de las bregas en el centro del campo reflejan el deporte en mayor medida y ahora los goles son acontecimientos que saborear, no simples cañonazos rutinarios y sin sentido al fondo de la red.

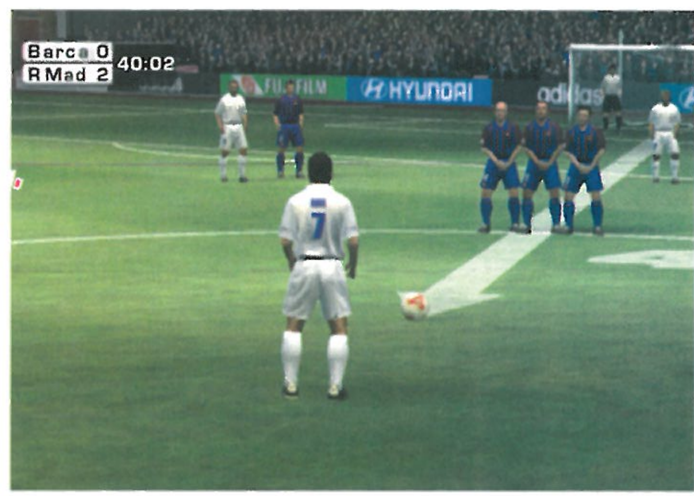
Para sacar el máximo partido a este ritmo más realista se ha dedicado gran esfuerzo a que la IA proporcione una experiencia futbolera más reflexiva. Con un número de personas trabajando en la IA de *FIFA 2003* que casi cuadruplica al de la versión *2002*, se han corregido fallos. «El portero ya no es estúpido», dice Brennan explicando que el hombre de entre los palos «no tiene un punto débil que te permita marcar siempre». Ahora, hará falta un juego inteligente para colarle el balón y «no efectuará paradas imposibles cuando está claro que deberías haberlo batido», aclara Brennan. Además, los equipos rivales jugarán como te esperarías en la vida real, cambiando de estrategia según el marcador y el tiempo restante. «Si vas 1-0 contra el Manchester United a 10 minutos del final, avanzarán a todos sus efectivos y futbolistas como Beckham se pondrán a chutar desde lejos a la desesperada», promete Brennan.

Las mejoras no acaban en la IA ya que la física realista del balón obligaba a 





Beckham celebra que a su mujer le hayan robado las tarjetas de crédito.



La eterna pregunta: ¿chutas a gol o pruebas un pase atrevido?



Los encuentros son más fluidos ahora que se han eliminado las propiedades magnéticas del balón.

INFORMACIÓN ADICIONAL

HOLA FONDO NORTE No sólo los comentarios crean la ambientación sonora. Oirás diversos cánticos que reflejan cómo va el partido y quién juega. A los seguidores del Barça se les pondrá la piel de gallina cuando la hinchada entone su himno: *Tot el camp...*

un nuevo sistema de animación. Tal como señala el animador jefe, Craig Cohen, en los antiguos *FIFA* «las animaciones controlaban el balón y éste seguía trayectorias muy raras y poco realistas. No resultaba natural. Ahora, en cambio, las animaciones mueven al jugador hasta la pelota y es la física la que lo controla». Esto significa que ahora puede apreciarse cómo los pies de los jugadores afectan al balón, haciendo que lo que pasa sobre el terreno sea mucho más convincente. Además, el pie del jugador imprime efecto al balón y no un botón mágico de «curvatura». Además, si corres hacia el córner y centras la pelota al área, es la bota del jugador la que produce el ligero desvío en la trayectoria. Las cerca de 3.000 animaciones que se han creado para el juego contribuyen a que la acción resulte más robusta y satisfactoria que en ningún otro *FIFA*.

Aparte de las mejoras en la jugabilidad, siguen ahí los estelares valores de presentación que caracterizan a la franquicia. Hay cerca de 13.000 frases de comentarios y lo interesante es que están tan al día que oirás a los entendidos charlar de, por ejemplo, cómo les fue a los jugadores en el Mundial. También habrá cháchara informativa sobre la historia del equipo y sus rivalidades, haciendo que un encuentro contra el Real Madrid cobre mayor trascendencia si juega contra su su eterno rival, el Barça. Pero tratándose de *FIFA* ya cuentas con ver una fachada sensacional. Lo que no te esperas es un juego que destile pura esencia futbolera. Con todo, tras pasar un rato con el juego, parece que *FIFA 2003* estará más cerca de ese noble ideal que cualquiera de sus hermanos mayores.

No obstante, todavía hay que implementar retoques para que los controles respondan un poco más rápido y algunas animaciones tampoco están aún muy conseguidas. Pero *FIFA 2003* ya ofrece un juego de fútbol mucho mejor que lo logrado por sus antecesores. El desarrollo de los partidos se asemeja más a los de verdad, con lo cual las ocasiones de gol –ahora menos frecuentes– y su materialización son más emocionantes. Y no deja de ser accesible ya que, después de todo, *FIFA* es demasiado convencional como para tener una empinadísima curva de aprendizaje apta sólo para acérrimos.

Parece que EA ha aprendido una o dos cosas de la competencia y mucho nos sorprendería que *FIFA 2003* no fuese el mejor juego de fútbol para Xbox cuando llegue. Así que si a TVE le da por reponer los especiales de Martes y Trece esta Navidad, es muy probable que este título te entusiasme mucho más.



PUNTUACIÓN

8,5-10,0
LA ELITE DE LOS JUEGOS PARA XBOX. LOS MEJORES TÍTULOS DISPONIBLES.

7,5-8,4
UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6,5-7,4
JUEGO PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO QUE PRESENTA ALGUNA CARENCIA.

5,1-6,4
LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2,6-5,0
UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO PRESTARÁS MUCHA ATENCIÓN.

0,0-2,5
UN JUEGO MALO, MUY MALO.

ANÁLISIS

¡Bienvenidos a la sección de Análisis de la edición española de la Revista Oficial Xbox! Para comprender nuestra política de puntuaciones es importante familiarizarse con los parámetros que vamos a seguir. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos. ¡Disfrútalos!



VEREDICTO

POTENCIAL
¿Cómo es técnicamente el juego? ¿Aprovecha el potencial de Xbox? ¿Cómo es de impresionante?

ESTILO
¿Qué elegancia tiene el juego? ¿Cómo es de bueno, o malo, cada uno de los elementos del diseño? ¿Tiene buena apariencia? ¿Qué sentimientos provoca?

ADICCIÓN
¿Puede el juego llegar a envolverte en él? ¿Parecen las horas minutos mientras dura una partida? ¿Los controles son instintivos o complicados?

LONGEVIDAD
¿Cómo de largo es el juego? ¿Cuánto tiempo te mantendrá pegado a tu consola? ¿Vale realmente lo que cuesta?

LO MEJOR
• En este apartado informaremos sobre algunos de los mejores y más excitantes aspectos de los juegos...

LO PEOR
• ...Y, por supuesto, también conocerás los aspectos negativos del juego, si es que los tiene.

RESUMEN
Ésta va a ser nuestra opinión general del juego. Resumiremos el análisis en un pequeño, pero explícito, comentario.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

10//10

CUÁL ES EL SIGNIFICADO DE NUESTROS ICONOS

Al principio de cada análisis aparece un recuadro titulado «Información del Juego». Este recuadro informa sobre quiénes son el desarrollador, el editor y el distribuidor del juego. También aparece la fecha de lanzamiento del título, cuántos jugadores pueden compartir partida en la opción multijugador y la sede Web del juego, si es que dispone de ella. Además de esta información, también pueden aparecer iconos como los de la derecha, que tienen diferentes significados.



ELITE DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior entra a formar parte de nuestra elite de juegos para Xbox. Cuando veas este icono, puedes estar seguro de que el juego te va a cautivar.



JUEGO DEL MES DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cada mes, el equipo de la Revista Oficial Xbox Edición Española otorga al mejor título el galardón de «Juego del mes».



EXCLUSIVO XBOX
Cuando aparece este icono al principio del análisis significa que Xbox es la única plataforma en la que este título está disponible.

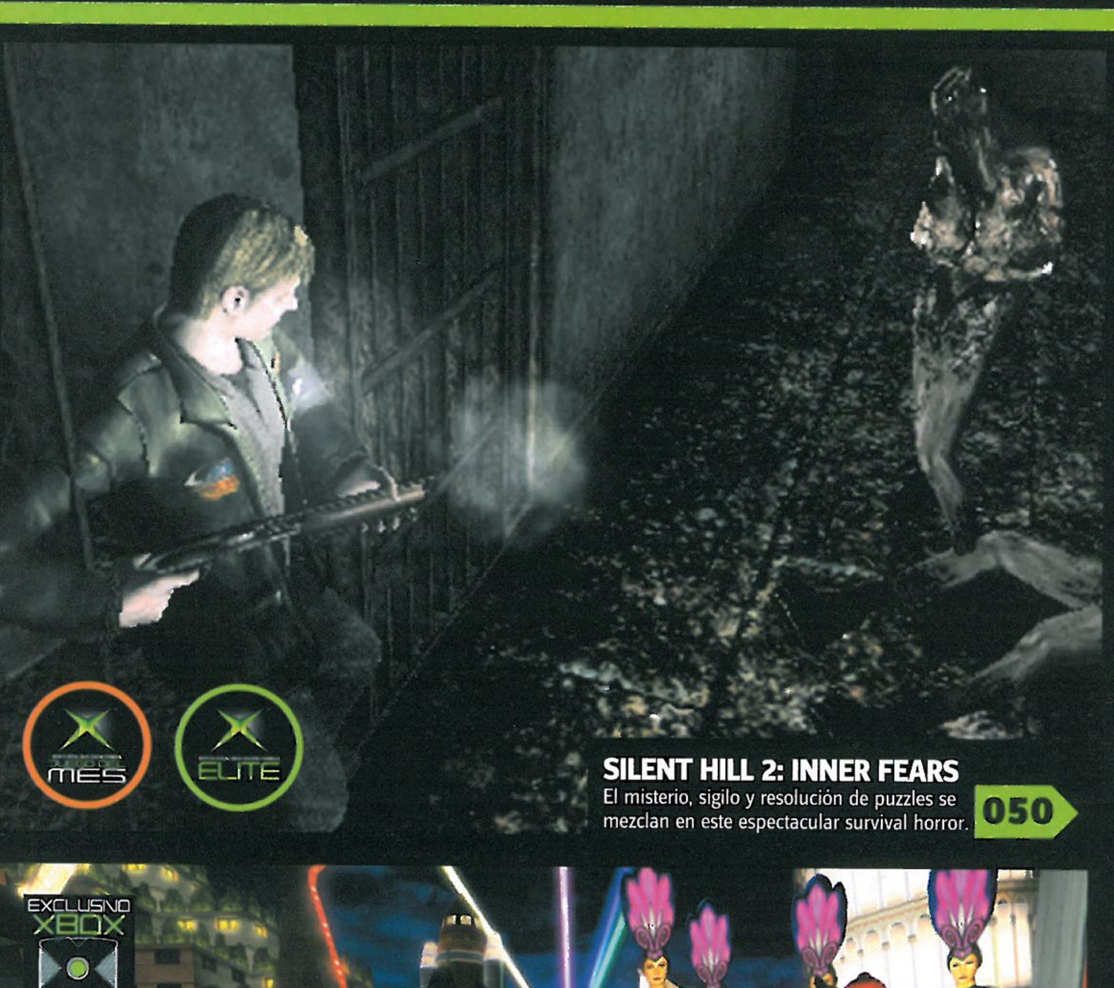


DEMO EN EL DVD
Este icono significa que en nuestro DVD exclusivo hay una demo jugable del título. Así que podrás probarlo tu mismo.



VÍDEO EN EL DVD
Si aparece este icono significa que en nuestro DVD exclusivo aparece un vídeo con imágenes del juego.





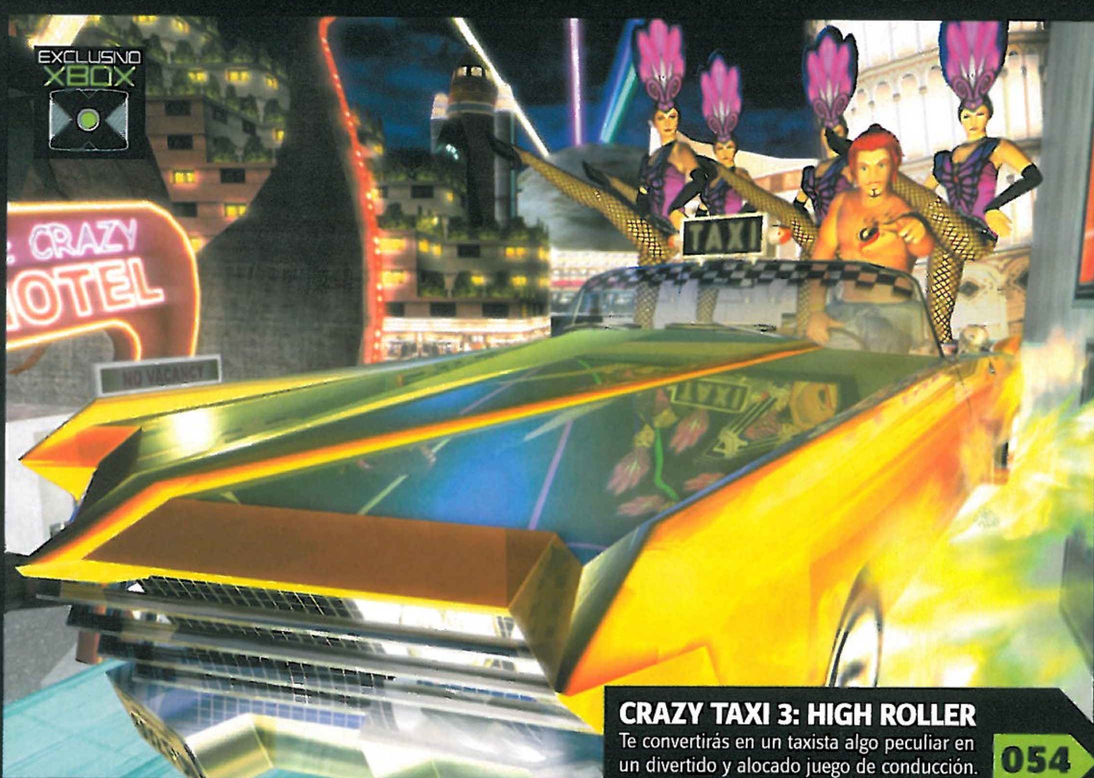
SILENT HILL 2: INNER FEARS
El misterio, sigilo y resolución de puzzles se mezclan en este espectacular survival horror.
050



THE THING
Una criatura alienígena que cambia de forma y adopta el aspecto de la gente que mata.
060



ROCKY
Rocky Balboa pasa de ser actor de la gran pantalla a protagonizar un juego, como no, de boxeo.
064



CRAZY TAXI 3: HIGH ROLLER
Te convertirás en un taxista algo peculiar en un divertido y alocado juego de conducción.
054



QUANTUM REDSHIFT
Si te gusta la velocidad, este juego te va a poner los pelos de punta.
068



HITMAN 2
Un asesino calvo creado por ingeniería genética que atiende al discreto nombre de Codename 47.
072



LARGO WINCH
Un título que ha levantado mucha expectativa. Descubre el porqué.
076



EGGO MANIA
Un juego tipo puzzle lleno de colorido en el que tienes que encajar formas geométricas.
070



TETRIS WORLDS
Los amantes de este clásico juego de puzzles ya tienen su versión para Xbox.

074



DEATHROW
El objetivo es marcar tantos en un violento deporte del futuro en el que todo está permitido.
066

↑ **Todos los monstruos del juego son deformaciones de la anatomía humana. La estática que emite la radio te alertará cuando se acerquen.**

Si quieres saber lo que se siente al estar aterrorizado de verdad, éste es tu juego

SILENT HILL 2: INNER FEARS



Una aventura de terror para adultos en la que luchas contra monstruos y resuelves acertijos.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **KONAMI**
DISTRIBUIDOR: **KONAMI**
FECHA DE LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2002**
MULTIJUGADOR: **1**
WEB: **WWW.KONAMI.COM**





EL MIEDO es algo que no se puede describir. Al igual que la felicidad o la tristeza, el amor o el odio, el miedo es un sentimiento que tienes que vivir, experimentar, «sentir» en tu propio cuerpo. Hasta que no se te ponga la piel de gallina, no sabrás de qué estamos hablando. Algunas personas tienen miedo a las alturas, otras temen la oscuridad o la soledad y otras incluso se aterrorizan con sólo ver una araña, una serpiente o cualquier otro bicho parecido. Dentro de poco, gracias a Konami, más de uno y de dos temblarán con sólo escuchar las palabras *survival horror*.

El género *survival horror* nació con el ya clásico y antiguo *Alone in the dark*, para PC. No fue hasta la llegada de la serie *Resident Evil* que este tipo de juegos alcanzaron una popularidad enorme. Y *Resident Evil* fue el rey absoluto del género hasta la llegada de *Silent Hill*, un título al que nadie, absolutamente nadie, se atrevía a jugar a solas... Y menos con las luces apagadas.

Como suele decirse (y en esta ocasión con bastante acierto): *Silent Hill* marcó un antes y un después en las aventuras de terror y acción. Su ambientación sombría y lúgubre, esa luz mortecina que casi no permitía observar los alrededores, los magistrales escenarios en 3D, la historia, los personajes y algunos elementos originales a más no poder (como la radio que emitía estática cuando un enemigo andaba cerca), encumbraron a la *Colina Silenciosa* hasta lo más alto del reino de los «buenos» videojuegos. Pero todo eso forma ya parte del pasado y, como a nosotros nos gusta mirar tan solo el presente y el futuro, vamos a centrarnos en *Silent Hill 2: Inner Fears*.

Como muy bien habrás deducido, *Silent Hill 2* es la segunda parte de *Silent Hill* y, a su vez, es una conversión a Xbox del mismo título que apareció hace aproximadamente un año en PS2. Por esta razón, cabe esperar que esta versión incluya algunas mejoras técnicas y algunas novedades suculentas. Por ejemplo, en esta aventura de terror te conviertes en James Sunderland, un tipo de lo más normal que un día recibe una carta de su esposa. En la carta, James lee que su esposa le pide que se reúnan en la localidad de Silent Hill, un lugar muy especial para los dos. Hasta aquí todo parece normal. Lo «anormal» empieza cuando nos enteramos de que la esposa del tal Sunderland hace tres años que está muerta... ¿Quién »

La mecánica del juego se basa principalmente en la exploración

ha escrito la carta? ¿Estará viva su esposa? ¿Se trata de una broma macabra de muy mal gusto? Las preguntas atormentan a James día y noche, y la única solución es volver a Silent Hill e intentar averiguar de dónde diablos ha salido esa carta tan misteriosa.

Ése es el punto de inicio de una de las aventuras de tu vida, una aventura que te llevará hasta los lugares más asquerosos y repugnantes que hayas podido imaginar nunca. Avisamos (y quien avisa no es traidor): *Silent Hill 2* es un título para adultos. Es más, los adultos de estómago sensible o de corazón débil, por favor, abstenerse de jugar.

La mecánica del juego se basa principalmente en la exploración. Es decir, controlando a James desde una vista en tercera persona, te pasearás (o correrás) por las calles de Silent Hill y por el interior de sus edificios intentando averiguar qué está pasando en esta población. La carta que recibes de tu mujer es el detonante de la aventura, pero pronto descubrirás que la trama es mucho más retorcida de lo que imaginas. Los personajes que te encuentras por el camino, a cada cual más extraño y perturbador, nunca te acabarán de dejar las cosas claras, ya que no sabrás si son amigos o enemigos, ni cuáles son sus intenciones. Te parecerá que todo se complica más cada minuto que pasa. Pero tranquilo, al final, si persistes y tienes el valor y la sangre fría que hacen falta, averiguarás todo lo que ha sucedido... ¿o no? Bueno, lo que sí está claro es que no vamos a ser nosotros quiénes te contemos cómo termina todo. Estamos ante una muy buena aventura, y lo mejor de estos títulos es descubrir todo los aspectos tú mismo, experimentar todas las sensaciones que transmite y, al igual que el miedo, vivirlo en tu propia piel.

A nivel técnico, *Silent Hill* es de factura impecable. Aunque, como ya hemos dicho, se trata de una conversión de un título de PS2 que ya tiene un año de antigüedad y, eso, se nota más de lo que nos gustaría. No hace falta que volvamos a insistir en el hecho de que Xbox es una máquina «bastante» más potente que PS2, todo el mundo lo sabe (excepto los mismos de siempre que nunca se enteran de nada), pero sí que insistimos en el tema de las conversiones de máquinas *menos potentes* a máquinas *más potentes.*



Maria, un personaje seductor e intrigante a la vez.



El enigma que atormenta a James esconde una historia de amor muy misteriosa.

INFORMACIÓN ADICIONAL

ASPECTO GRANULADO
Inner Fears hace gala de un aspecto gráfico único y peculiar, que le otorga un aspecto parecido a las películas antiguas y granuladas. Esto es producto de un filtro diseñado especialmente por sus programadores. De forma exclusiva, los usuarios de Xbox tenemos la posibilidad de desactivar este filtro para que podamos apreciar mejor los cambios a nivel gráfico con respecto a la versión de PS2. No obstante, a nosotros nos gusta más con el filtro activado.

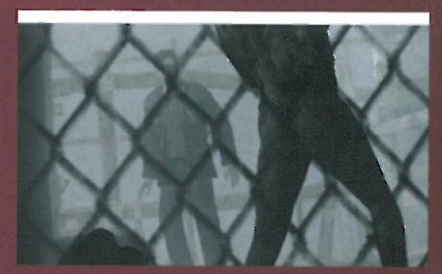
MISIÓN EXTRA
La versión para Xbox dispone de un capítulo extra, *Born from a Wish*, en el que encarnas el papel de Maria, uno de los personajes con los que se encuentra James en su aventura. Con ella empiezas en una habitación de un motel, sin recordar cómo has llegado allí, y con la posibilidad de explorar zonas inaccesibles en la aventura de James. Con un poco de habilidad y destreza, podrás terminarte esta mini aventura de Maria en 3 o 4 horas. A nosotros nos ha sabido a poco...

FÁBRICA DEL MIEDO

Por qué Silent Hill es el lugar más aterrador del planeta



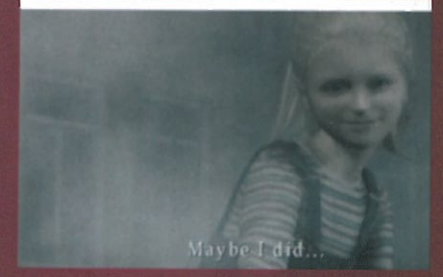
NIEBLA, NIEBLA Y MÁS NIEBLA
Una niebla espesa envuelve la ciudad entera. Los edificios y los escenarios se dibujan a tu alrededor pero nunca terminas de ver bien del todo. La sensación de claustrofobia e indefensión es muy grande.



LUCES, CÁMARA...¡MIEDO!
Nada está prerenderizado, así que la cámara puede colocarse en cualquier lugar. Tan pronto te está siguiendo a ti, como te muestra una sombra que se te acerca con unos andares amenazadores.



DESDE LAS SOMBRAS
En los exteriores, la niebla aterroriza. En los interiores, la oscuridad te pondrá los pelos de punta cada segundo que pase. Tan solo verás lo que alumbre la pequeña linterna que llevas colgada en el pecho.



LA TIENDA DE LOS HORRORES
Los programadores del título han admitido estar muy influenciados por la serie de televisión *Twin Peaks* del siempre magnífico David Lynch. Y la verdad es que han sabido transmitir con mucho acierto la atmósfera de los filmes de Lynch en las secuencias de vídeo, ya sea utilizando el mismo motor del juego o con las espectaculares secuencias creadas por ordenador.

EL BUENO DE JAMES

Un tipo de lo más normal

UNA DE LAS razones por las que *Silent Hill 2* funciona tan bien es porque hace que sea muy fácil identificarse con su protagonista. James Sunderland no es para nada un súper héroe o un héroe de acción. Es una persona normal que se ve envuelta en unos acontecimientos que casi siempre le superan. Es la típica persona que pasa desapercibida entre una multitud de gente.

1 LA ÚLTIMA MODA

CON SU chaqueta verde, su aburrida camiseta gris, sus vaqueros y sus botas, James no tiene para nada la pinta de un personaje de Manga. Ni siquiera es el tío cachas que siempre aparece en los juegos de lucha o aventuras de acción. Lo único que llama la atención de este personaje es que se parece al cantante Bryan Adams. Pero bueno, eso tampoco tiene demasiada importancia...

2 HERRAMIENTAS ÚTILES

PARA MANTENER la sensación de realismo, no sólo James Sunderland es normal, también todo lo que encuentre a su alrededor será lo que esperarías encontrar en cualquier ciudad americana. Aquí no vas a encontrar lanza cohetes, granadas o rifles de francotirador. Tan sólo toparás con algún rifle de caza y alguna pistola. Además, en lugar de espadas y lanzas, James tendrá que apañarse con palos y cañerías para luchar cuerpo a cuerpo con los enemigos.

3 A TIRO LIMPIO

DISPARAR un arma en *Silent Hill 2* es algo fácil de llevar a cabo. Tan solo debes pulsar el gatillo derecho para que James apunte y después pulsar el botón «A» para disparar. Puede desplazarse un poco a la derecha o izquierda, pero no esperes movimientos o saltos al estilo *Matrix*. Una vez más, el realismo prima ante todo.

4 A PALO SECO

SI PENSABAS que el uso que hace James de las armas es rudimentario, espera a ver cómo lucha con un trozo de madera en las manos. Cuando te encuentras al primer bicho enemigo en *Silent Hill 2*, lo único que tienes a mano es un pedazo de valla de madera. Pulsa el botón «A» y verás como el protagonista empieza a agitar el palo al aire para darle porrazos al monstruo. Aquí no encontrarás nada de combos ni golpes especiales.



Cuando la madera y la carne se encuentran...



Sunderlan, un tipo muy normal.



Apunta, dispara y corre...



Si se mueve, dale fuerte.

MAL ACABA LO QUE MAL EMPIEZA

EL ARGUMENTO de *Silent Hill 2* es muy denso y tortuoso y en muchas ocasiones te verás rascándote la cabeza y preguntándote qué diablos está sucediendo. Los diálogos que mantienes con los habitantes de Silent Hill te abrirán más interrogantes que respuestas. Además, los escenarios por los que deambules no harán otra cosa que incrementar tu desconcierto general. Deberás terminar toda la aventura para saberlo todo, aunque te avisamos de que hay más de un final diferente y que quizá nunca llegues a conocer la historia entera. A nosotros nos costó descubrirlo todo, pero podemos asegurarte que valió mucho la pena. Al final, todo tiene su explicación. No desistas ni te rindas. La recompensa es generosa.



¿Te has enterado de algo, cariño?

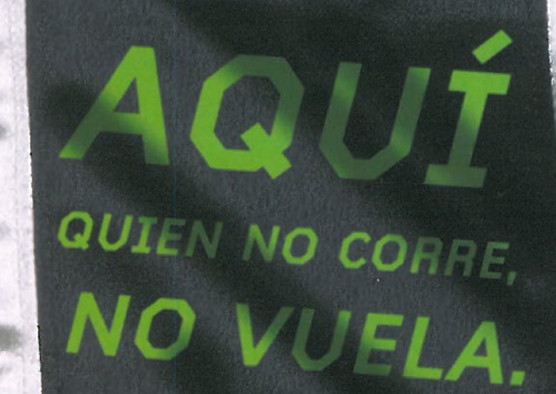
Si te atreves, juega cuando estés solo en casa y con las luces apagadas

Sí, Silent Hill es una gran serie y disponer de la segunda parte en el catálogo de Xbox es una suerte para los amantes de las buenas aventuras, pero ¿no hubiera sido mejor que se hubiera programado de forma exclusiva para Xbox? Seguro que después la calidad gráfica, el sonido y la jugabilidad hubieran sido mucho mejores. Sin duda alguna. Y hablando de cosas que no nos convencen demasiado, el control del personaje quizá no sea del gusto de todos. Sí, estamos en un entorno 3D fantástico, pero eso de tener que empujar la palanca analógica siempre hacia delante para que el personaje avance, sea cual sea la dirección hacia la que mira, puede ser un quebradero de cabeza para más de uno.

A pesar de pequeños detalles, *Silent Hill* es una aventura con todas las de ley. Sus momentos de exploración te harán contener el aire en más de una ocasión. Los acertijos que deberás resolver serán fáciles al principio pero te harán estrujar la materia gris hacia el final, aunque nunca llegarán al nivel de resultar frustrantes o ilógicos. Además, los monstruos contra los que deberás luchar, palo, pistola o escopeta en mano, serán de lo más asqueroso, retorcido, repugnante, perturbador (y todos los adjetivos despectivos que puedas imaginar) que hayas visto nunca en un videojuego. En más de una ocasión nos hemos preguntado en qué demonios estaban pensando los programadores de *Silent Hill* cuando crearon la fauna de su juego. O lo hicieron a posta y son unos genios o están completamente locos. De momento, vamos a dejarlos libres a ver qué tal les va con *Silent Hill 3*.

Si te gusta pasar miedo y crees que un videojuego no podría dar miedo ni al más cobarde de los cobardes, prueba *Silent Hill*... Y si te atrebes, juega con él cuando estés solo en casa y con las luces apagadas. Pero después no nos eches a nosotros las culpas de tu insomnio o miedo a la oscuridad.





Si quieres volar al futuro, corre en "Quantum Redshift". Otro fantástico juego de Xbox donde cada jugador tiene su propio enemigo. Elige entre 16 naves, utiliza hasta 160 armas y vuela en cualquiera de los 16 circuitos a 1.400 Km/h. Todo al ritmo de "Junkie XL" o de la música que prefieras, porque en "Quantum Redshift" la banda sonora también la eliges tú. Sin duda, un juego de cine para que corras como en las películas de ciencia ficción. Volando.









XBOX

www.xbox.com/es/quantumredshift

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

¿Quién dijo que los taxis no eran seguros?

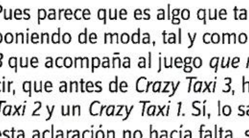
CRAZY TAXI 3

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **HITMAKER**
EDITOR: **SEGA**
DISTRIBUIDOR: **INFOGRAMES**
FECHA DE LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2002**
MULTIJUGADOR: **1**
WEB: **WWW.SEGA.COM**



Lleva a los pasajeros a sus destinos a una velocidad de vértigo y cobrando unas tarifas desorbitadas.





SEGUNDAS PARTES, *remakes*, terceras partes, revisitaciones de clásicos y un largo etcétera son algo de lo más común en el mundo del cine. ¿Y en el mundo de los videojuegos? Pues parece que es algo que también se está poniendo de moda, tal y como demuestra el *3* que acompaña al juego *que nos ocupa*. Es decir, que antes de *Crazy Taxi 3*, hubo un *Crazy Taxi 2* y un *Crazy Taxi 1*. Sí, lo sabemos, quizás esta aclaración no hacía falta, se podía deducir, pero nos gusta dejar las cosas claras desde el principio.

Por norma general, una secuela siempre tiene que ofrecer más de lo que ofrecía el título original. Si estamos ante la continuación de un juego de lucha, esperamos encontrarnos el doble de personajes, el doble de escenarios y muchos más movimientos y golpes especiales. En cambio, si nos encontramos con la segunda parte de un juego de aventuras, lo que todo el mundo espera es que podamos disfrutar de un argumento de mayores proporciones, con personajes más cuidados, escenarios más detallados y, en definitiva, algo más grande que lo que ya vimos en la primera parte. Esto pasa con todos los géneros, incluido el de la conducción.

Siguiendo esta norma, y puesto que tenemos entre manos *Crazy Taxi 3* (¡3!), lo normal sería que pudiéramos disfrutar del triple de todo. Y la verdad es que sí, *Crazy Taxi 3* ofrece todo lo que ofrecían sus versiones anteriores multiplicado por algunos enteros, pero no tantos como nos hubiera gustado a nosotros.

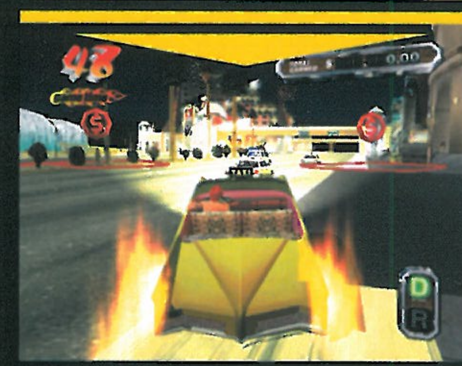
Pero vayamos por partes, porque seguro que todavía hay por ahí algún despistado que nunca se ha atrevido a probar ningu- »



SUPERHABILIDADES Conviértete en un as del volante

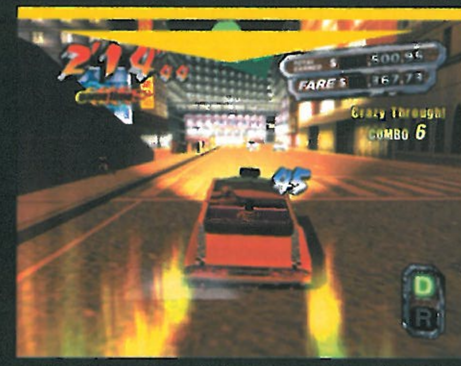
LOS TAXISTAS reales sólo hablan de política. Los que vas a encontrarte en este juego dejan que su modo de conducción hable por sí mismos. Aquí tienes algunas acrobacias que debes saberte de memoria.

ARRANQUE CRAZY 1



Poner la directa y acelerar de golpe hará que tu motor suelte chispas y arranques a toda velocidad. Muy útil para empezar con buen pie.

ARRANQUE LARGO CRAZY 2



Pon la marcha atrás justo antes de realizar el arranque normal. Esencial para arrancar a toda velocidad en pistas largas.

MARCHA ATRÁS CRAZY 3



El contrario del arranque *crazy*. Pulsa la marcha atrás y acelera. Muy útil cuando te quedes encallado o para detenerte después de un salto.





DERRAPE CRAZY 4



Mantén pulsados los botones de marcha adelante y atrás y gira el taxi. Conseguirás derrapar sin perder velocidad y ganarás propinas.

SALTO CRAZY 5



Este es el más fácil. Pulsa el botón «Y» para saltar por los aires y podrás acceder a zonas secretas y ganar más propinas aún.

DERRAPE Y SALTO CRAZY 6



Es un derrape seguido por un salto. Te permite mantener la velocidad y acceder a zonas secretas. Esencial para el modo «Crazy X».

INFORMACIÓN ADICIONAL

SÍ, SÍ, SÍ
¿Te gustó la música de *Crazy Taxi 1* y *2*? Pues aquí volverás a escuchar los mismos ritmos guitarreros y machacones de grupos como *The Offspring*, *Sum 41* y *Silver Bullit*. Desafortunadamente, no hay la opción de poner nuestra propia música, con lo que nos hubiera gustado poner *Fly Me to the Moon*, de *Frank Sinatra*, conduciendo como locos en un taxi. O, por qué no, el *Lloraré las penas*, de David Bisbal, por si las cosas no nos acaban de ir del todo bien.

EL SIGUIENTE
Si Sega se plantea la posibilidad de un *Crazy Taxi 4*, deberían pensar en *Xbox Live*. ¿No sería divertido competir con otros taxistas *humanos*?

No es un juego perfecto pero se trata del mejor de toda la serie



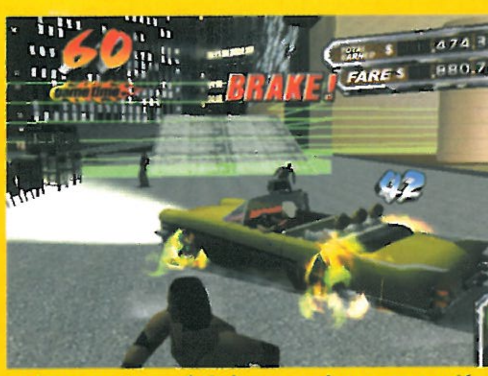
→ Gena, salida del primer juego, busca más guerra.

na versión de *Crazy Taxi*. El juego es muy simple (he ahí una de sus mejores bazas). Tú eres un taxista y tienes que llevar a los pasajeros (muy temerarios todos ellos) que se atreven a subir hasta su destino. Éstos, si llegan a tiempo, te recompensarán pagándote la tarifa (por suerte, en la vida real los taxis no son tan caros). Y ya está, ésa es la idea de *Crazy Taxi*. ¿Un poco aburrido, no? Sí, mejor le añadimos un poco de locura.

A ver, ¿qué te parece si le ponemos un turbo al taxi con el que incluso las ruedas escupirán fuego? ¿Y, si además de correr como alma que lleva el demonio, puedes pegar saltos de diez metros con los que adelantar por encima a coches y autocares? La cosa se anima, ¿verdad? ¿Y si puedes chocar contra todo lo que quieras sin que se destroce el co-



↑ El salto *crazy* te permitirá disfrutar de unas vistas sorprendentes si lo utilizas en el sitio correcto.



↑ Parar en seco será vital para una buena puntuación...



↑ ...y te será más fácil si utilizas el mobiliario de la calle.



↑ ¿Al Pizza Hut? ¿El que está a casi 1 km de distancia? Te va a salir muy caro, corazón.


↑ Deberás subir a toda marcha hasta lo alto de una monta



↑ El efecto de «carros de fuego» no está nada mal.

che? ¿Y si puedes sumergirte en el agua y cargar a un pasajero que está esperando un taxi? ¿Y si tienes la posibilidad de saltar por encima de edificios? ¿Y si puedes pasar por alto todas las normas de circulación sin que te pongan una mísera multa? Esto ya no parece tan aburrido, ¿verdad? Pues que te quede claro: *Crazy Taxi 3* es muchas cosas: loco, frenético, loco, rápido, loco, divertido, loco... ¿Hemos dicho que es un juego loco ya?

Crazy Taxi 3 es un título para pasar un buen rato, es un divertimento temporal. No se trata de una aventura de esas que te tienen enganchado de principio a fin y que no te dejan vivir durante tres meses. Nada de eso. Este nuevo título de Sega es de aquellos a los que te apetece jugar cuando no tienes ganas de romperte la cabeza con nada complicado, de esos que sirven para quitarte un poco de tensión y olvidarte de lo serio y gris que puede llegar a ser el mundo real. Es como un estado de locura pasajera. Y, para materializar esta locura, nada mejor que unas cuantas localizaciones y unos cuantos coches más.

Hay tres escenarios en los que podrás dar rienda suelta a tus acrobacias a lomos de un taxi. El primero de ellos está claramente inspirado en la ciudad americana de San Francisco y ya aparecía en el primer *Crazy Taxi*. El segundo está inspirado en Nueva York (que aparecía en *Crazy Taxi 2*) y el tercer escenario está claramente inspirado en la ciudad del juego, es decir, Las Vegas (aparece por primera vez en esta versión). Según nuestra humilde opinión, el escenario de The West Coast (o sea, el que se parece a San Francisco), continúa siendo el más divertido y más ahora con la opción del supersalto. Probad a saltar en lo alto de una de esas calles de pendientes que quitan el hipo y sabréis de lo que estamos hablando. Además, tanto este escenario como el inspirado en Nueva York cuentan ahora con nuevas zonas por las que circular, cosa que le añade un poco más de gracia y novedad al asunto. ¿Y qué pasa con Las Vegas? Algo raro. El escenario está muy bien. Es enorme, lleno de detalles, con lucecitas de neón por todas partes, pero... Es oscuro. Sí claro, es oscuro porque la acción transcurre de noche, pero »

INFORMACIÓN ADICIONAL

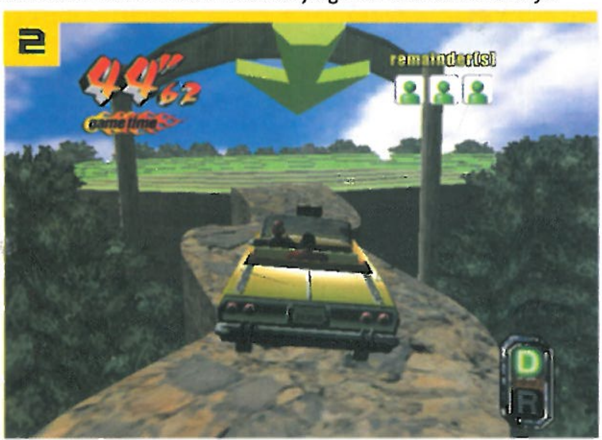
»CARGANDO
Merecen una mención especial los tiempos de carga de los niveles y las pantallas de menús, que son rápidos y casi inexistentes. Un cambio más que refrescante vistos los muchos juegos que no hacen uso de las capacidades de carga de Xbox.

DE LOCOS >> Cuatro juegos «Crazy X» que te harán llorar

EL EXCELENTE modo «Crazy X» es realmente duro en algunas partes, aunque muy adictivo. Si completas las diferentes tareas desbloquearás varios vehículos y mapas y aquellos que superen todos los retos disfrutarán de un nuevo modo de juego llamado «Another Day».



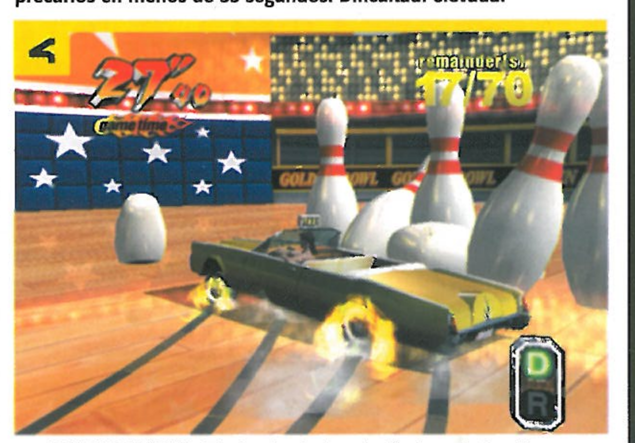
CRAZY ZIG ZAG. Arréglatelas para sortear usarias plataformas utilizando derrapes y saltos. Dificultad: muy elevada.



CRAZY RUSH. Llévalos a sus destinos por caminos más bien precarios en menos de 55 segundos. Dificultad: elevada.



CRAZY INFINITY. Derrapa sin parar en una plataforma que se sostiene en el vacío. Dificultad: no está mal.



CRAZY BOWLING. Tumba los bolos sirviéndote de los derrapes de tu coche. Dificultad: lo descubrirás tú mismo.

INFORMACIÓN ADICIONAL

PASAJEROS MIL
Si los taxistas de *Crazy Taxi 3* te parecen un poco extraños y curiosos, espera a ver a los pasajeros. Nuestros favoritos son el grupo de payasos que se dedican a reventar globos mientras conduces.

CONDUCTORES
Los cuatro nuevos taxistas del juego son Angel (un *rockero*), Bixbite (el discotequero), Mrs. Venus (una *gran* señora) y Zax (otro *rockero*). También dispondrás de todos los taxistas de los anteriores juegos.



Luego tendrás que limpiar la calle, simpático...



¿A ver si consigues superar esta clasificación?

>> eso le quita un poco de la alegría y la vistosidad de la que hacen gala las otras localizaciones. Quizás a algunos de vosotros les dé igual, pero a nosotros nos deja una sensación *rara*, como si el espíritu de *Crazy Taxi* se diluyera un poco en ese sitio. Aun así, no deja de ser una visita obligatoria.

Y hablando de cosas que no nos gustan. Nos molesta enormemente que estemos ante un título en exclusiva para Xbox y que no se aproveche todo el potencial de esta máquina. La consola de Microsoft puede dar mucho más de sí, puede mover millones de polígonos por segundo con la misma facilidad que el viento mueve miles de plumas. Entonces, ¿cómo puede ser que presenciemos ralentizaciones y pérdidas de cuadros por segundo? Imperdonable. Entenderíamos que esto sucediera en otras consolas, pero no en Xbox ya que representa una mancha muy negra en el impoluto historial de esta saga. Además, estas ralentizaciones no tienen justificación alguna, puesto que el nivel de detalle de los escenarios es más bien bajo. Qué le vamos a hacer. Suponemos que se trata del precio que hay que pagar por la diversión que ofrece.

Crazy Taxi 3 no es un juego perfecto, pero se trata del mejor de toda la serie. Es el más grande, el más rápido y el más loco. Si no te gustan las complicaciones y lo que buscas es diversión rápida, éste es tu juego. Pero no le exijas mucho, puesto que no tiene mucho por ofrecer.



POTENCIAL
La ralentización en algunos momentos es imperdonable. Podría ser mucho mejor.

ESTILO
Algún efecto de *motion blur* y las ruedas que desprenden fuego no están nada mal.

ADICCIÓN
Bueno para momentos de diversión temporal.

LONGEVIDAD
Si te gusta superar tus propios retos, te durará. Si no te gusta superar retos, olvídate de él.

LO MEJOR
+ EXTREMADAMENTE JUGABLE
+ MODO «CRAZY X»
+ CURVA DE DIFICULTAD

LO PEOR
- MISMA FÓRMULA DE SIEMPRE
- ASPECTO TÉCNICO

RESUMEN
Un juego entretenido con mini juegos originales y adictivos, pero que reitera una fórmula bastante conocida.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



¡SUSCRÍBETE!

12 NÚMEROS POR TAN SÓLO 58,35 €*

* Sólo para residentes en España.
Precio en Europa: 95,00 €.
Resto del mundo: 127,00 €.



www.revistaoficialxbox.net

ASEGÚRATE TU EJEMPLAR DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



¡OFICIAL!

Todas las noticias del universo Xbox y los mejores análisis.

¡JUGABLE!

Consigue un exclusivo DVD con demos jugables.

¡LA PRIMERA!

Noticias, avances y análisis antes que nadie.

PROMOCIÓN

La Revista Oficial Xbox Edición Española regala camisetas Xbox a las personas que se suscriban mandando el cupón adjunto.



☐ **SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS) A LA REVISTA OFICIAL XBOX, EDICIÓN ESPAÑOLA**

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos..

Dirección..

Teléfonos..

Población..

Provincia...................................... C. P. ....

Correo electrónico..

FORMA DE PAGO:

MC Ediciones — Sociedad Anónima

Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €).
Europa: 95,00 €. Resto del mundo: 127,00 €

☐ **Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.**

☐ **Tarjeta de crédito** (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº

Nombre del titular:

Caducidad: /

Firma:

☐ **Domiciliación Bancaria** (excepto extranjero)

Nombre del Banco o Caja

Nombre del titular:

C.C.C. Entidad Sucursal

Control

Nº de la libreta o cuenta

Firma del titular:

, a de .de 2002

Ruego a ustedes se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUBSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.

↑ El efecto del fuego es fantástico. Puedes incendiar el suelo para mantener apartadas las Cosas de ti.

Más allá de la película

THE THING

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **COMPUTER ARTWORKS**
DISTRIBUIDOR: **UNIVERSAL INTERACTIVE**
FECHA DE LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2002**
MULTIJUGADOR: **1**
WEB: **WWW.THETHINGGAMES.COM**





LA AVENTURA es la secuela de la película que lleva el mismo nombre, con aliens mutantes y una tensión constante de «no-saber-quien-dice-la-verdad».

LA COSA es, sin lugar a dudas, una de las mejores películas de ciencia-ficción de todos los tiempos y, posiblemente, una de las tres mejores películas de John Carpenter. El juego comienza inmediatamente después del final de la película. Un grupo de militares son enviados a la estación científica donde se desarrolla el filme, ya que se ha perdido el contacto con los hombres que allí había. Tú eres el comandante de este pequeño grupo de rescate y tu tarea es descubrir qué ha pasado en ese lugar. Es aquí donde este título difiere del resto de juegos similares, aportando un golpe de aire fresco al género: el control de la situación, el liderazgo con inteligencia y la capacidad de controlar a tus hombres es uno de los objetivos principales del juego.

A diferencia de otros juegos en los que se controla a otros miembros de un mismo equipo, los personajes de *La Cosa* tienen emociones. La IA del juego es bastante elaborada y sorprende en más de una ocasión. Los integrantes del grupo de soldados que te acompañan son humanos. Cuando ven un cuerpo desmembrado en el suelo se asustan y vomitan de asco; cuando entran en una habitación completamente destrozada y llena de sangre se horrorizan meándose encima; y cuando ven un monstruo deforme caminando por un pasillo simplemente se paralizan de miedo. Este miedo tendrás que controlarlo, ya que en ocasiones es incluso más peligroso que Las Cosas que pululan por la estación. Si no consigues calmar a tus hombres pueden ocurrir unas cuantas desgracias, como que el soldado que esté completamente aterrorizado comience a disparar sin control, o simplemente se suicide delante de tus narices.

Además del miedo, los miembros del escuadrón tienen un nivel de confianza en ti que se muestra mediante una barrita con tres colores. Cuando esta barrita está suficientemente alta y es de color verde, el personaje te seguirá allá donde vayas, si baja un poco y se pone en la zona naranja –quitándole, por ejemplo, su arma– continuará siguiéndote, pero empezará a sospechar si eres una Cosa. Si la barrita desciende, definitivamente, hasta la zona roja, más vale que corras porque ese soldado te tomará por enemigo y no dudará en conseguir un arma, y disparar sobre ti.

Aunque el sistema de miedo/confianza no funciona del todo bien. En el 99% de las situaciones en las que haya que controlar el miedo de alguien bastará con sacarlo de la habitación y se calmará de forma inmediata. En cuanto a los pequeños problemas de confianza que surgen a lo largo del juego se arreglan fácilmente dándole un arma al soldado que desconfíe de ti. Así de fácil. Hay otros sistemas para calmar el miedo de tus hombres, como una inyección de adrenalina o subir la confianza que tengan en ti realizándote un análisis de sangre delante de ellos. »



Bajo tierra, a salvo de los vientos antárticos. Pero no de la Cosa que está al acecho...



Tercer asalto. ¿Qué será lo siguiente?



Muchos «Petit-Suiss» se ha tomado este pequeñín.

El análisis de sangre es lo menos útil cuando, en realidad, tenía que haber sido uno de los pilares básicos en el sistema de miedo/confianza. En la película, si la sangre de una Cosa se mezclaba con la sangre de alguien que no estuviera contagiado, se producía una reacción química. Esto también puede realizarse en el juego pero no hay razones para hacerlo. Si el jugador utiliza uno de estos escasos *kits* de sangre en algún miembro de su equipo pueden suceder dos cosas. Primero: el análisis da positivo y ese soldado se transforma en una Cosa, ya que estaba infectado. Segundo: no ocurre absolutamente nada desperdiciando el *kit* de análisis. En la práctica no hay beneficios en descubrir si un miembro de tu equipo es una Cosa, ya que perdemos un hombre que puede seguir matando.

Además de esta pérdida de tiempo hay un fallo realmente importante con el análisis de sangre. En determinados momentos del juego nos encontraremos acompañados de un ingeniero. Este compañero puede arreglar determinadas puertas que nos permitirán avanzar en el juego. Si analizamos a este hombre siempre dará negativo aunque haya estado expuesto a La Cosa. Sin embargo, inmediatamente después de que este ingeniero nos haya abierto esas puertas, o tras realizar unas tareas que sólo él puede realizar, se transformará en una de ellas. Paradójico ¿no?

Pero no todo va a ser malo, no. El sistema de miedo/confianza funciona lo suficientemente

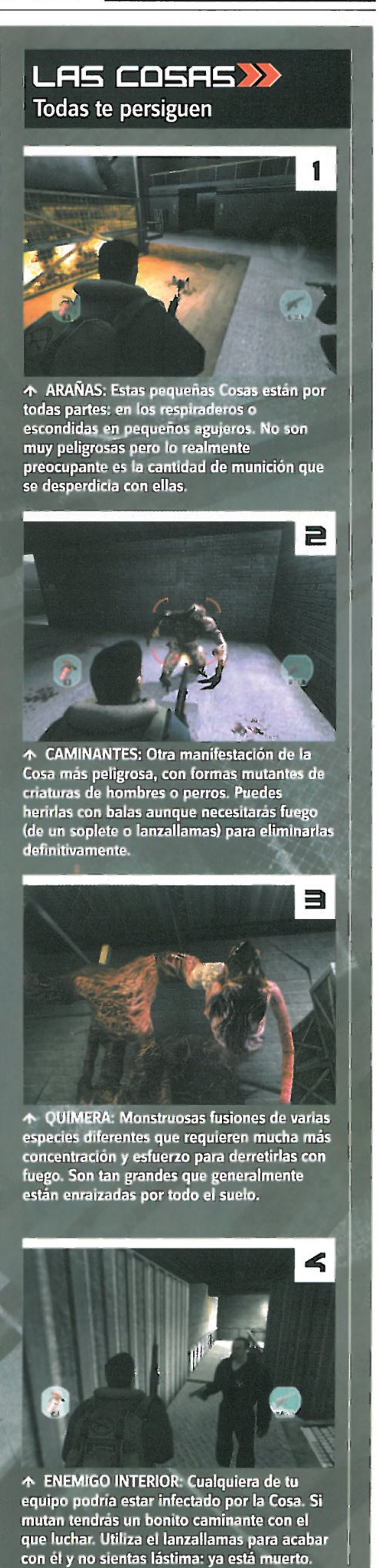
INFORMACIÓN ADICIONAL

BLANCO CONSEGUIDO
Puedes ajustar el grado de puntería automática al principio del juego y la mirilla cambiará de color dependiendo de cómo de cerca de la muerte está el objetivo. Cuando pasa de verde a rojo significa que falta poco para que muera utilizando algunos disparos más o el lanzallamas.

¡ES ÉL!
John Carpenter se hace un pequeño cameo. No como él mismo sino como el Dr. Faraday, un investigador que se une a tu equipo durante parte del juego. Muéstrale un poco de respeto y dale un arma llena de munición.

PISTOLAS
Cuando recargues tu arma con un cargador nuevo perderás las balas que había en el anterior de forma automática. Esto es completamente nuevo en un videojuego, excepto en algunos ultrarigurosos *shooters* subjetivos. Así que cuidado cuando recargas instintivamente justo antes de entrar en una habitación (tal y como harías en *Halo* o en *Goldeneye*) ya que puedes perder la mitad de tu munición.

LAS COSAS
Todas te persiguen



1 ARAÑAS: Estas pequeñas Cosas están por todas partes: en los respiraderos o escondidas en pequeños agujeros. No son muy peligrosas pero lo realmente preocupante es la cantidad de munición que se desperdicia con ellas.

2 CAMINANTES: Otra manifestación de la Cosa más peligrosa, con formas mutantes de criaturas de hombres o perros. Puedes herirlas con balas aunque necesitarás fuego (de un soplete o lanzallamas) para eliminarlas definitivamente.

3 QUIMERA: Monstruosas fusiones de varias especies diferentes que requieren mucha más concentración y esfuerzo para derretirlas con fuego. Son tan grandes que generalmente están enraizadas por todo el suelo.

4 ENEMIGO INTERIOR: Cualquiera de tu equipo podría estar infectado por la Cosa. Si mutan tendrás un bonito caminante con el que luchar. Utiliza el lanzallamas para acabar con él y no sientas lástima: ya está muerto.

LIDERANDO AL GRUPO>> Controla a tu escuadrón para que no se vuelvan locos

UN GRUPO de hasta cuatro hombres podrán acompañarte a lo largo del juego. Muchos de ellos caerán y se convertirán en Cosa a medida que avanzas en cada nivel. Otros, simplemente, te abandonarán cuando la historia progrese. Puedes reclutar a nuevos hombres, generalmente rescatándolos de las Cosas. Lo mejor es mantenerlos con vida.

>>HAY TRES tipos de hombres. El médico curará a aquellos que lo necesiten pero será incapaz de curarse a sí mismo. El soldado te ofrece fuego de cobertura maldiciendo al mismo tiempo. El ingeniero es esencial ya que repara cajas de fusibles y puertas.

>>A PESAR DE ESTAR entrenados por los Marines, tus compañeros son sólo humanos. La visión de un cuerpo muerto desmembrado les puede hacer vomitar, temblar de miedo o, incluso, suicidarse. Tú estás hecho de otra madera.

>>SI TUS HOMBRES están bien de energía, aparecerá calmado en el menú de escuadrón. Cuando ven algo horrible se ponen nerviosos y mirarán a su alrededor agitadamente. Si pierden el control temblarán incontroladamente y podrán hacer alguna locura.

>>HAY DOS barras debajo de las caras. La roja representa la energía mientras que la otra mide la cantidad de confianza que tienen en ti: Si está verde, te seguirán hasta el mismo infierno; si cambia a naranja, están indecisos y si cambia a rojo, no les gustarás nada de nada.


Pues claro que tengo fuego, maldito monstruo.


Conéctate a www.revistaoficialxbox.net.

>> bien como para meterte en el papel y sumergirte de lleno en el juego. La ambientación es fantástica, y pocos jugadores se sentirán defraudados al ver lo bien que se ha conservado el estilo que Carpenter expresa en la película. El juego, a pesar de habérsele tratado como *survival-horror*, en realidad no es tal. La única similitud con un *Resident Evil* o *Silent Hill* es la aparición de monstruos de pesadilla que deberemos exterminar. De hecho, *La Cosa* se acerca más a un *shooter* en tercera persona con grandes dosis de acción que al género de terror.

El control es magnífico, aunque su dominio nos llevará unas cuantas partidas. Se ha optado por un sistema en el que el protagonista apuntará de forma automática a cualquier enemigo que se encuentre en su campo de visión. Sólo deberemos disparar. Las tres dificultades del juego se centran en la amplitud de este campo de visión: cuanto más estrecho, más difícil es el juego, y viceversa.

Los gráficos son correctos, con algunos aspectos absolutamente magníficos, como los efectos de luz dinámicos, el modelado de los personajes, las deformaciones dantescas de Las Cosas o el increíble efecto del lanzallamas. Pero también encontramos otros apartados que no son tan magníficos, como el considerable número de ralentizaciones o las escasas escenas intermedias que hay entre niveles. Empezaremos un nivel sin saber cómo ha llegado ahí el protagonista. No tiene demasiada importancia, pero corta el hilo argumental del juego.

La Cosa es, en definitiva, un gran juego que mezcla acción con unos cuantos puzzles. Tiene algunos defectillos en el concepto de miedo/confianza, pero estos quedan empañados ante las muchas virtudes que contiene en su interior. Es adictivo al máximo gracias a su ajustada dificultad y la historia, aunque tópica, cuenta con muchísimos momentos épicos que serán recordados por aquellos que consigan finalizarla.



POTENCIAL
Muchos y muy buenos efectos gráficos contrastan con las numerosas ralentizaciones.

ESTILO
Muy original la idea de miedo/confianza aunque por desgracia funciona a medias. El espíritu de la película se conserva en el juego.

ADICCIÓN
Mucha. Quemar a Las Cosas da un gustirrinín...

LONGEVIDAD
Bastante corto. Una vez finalizado no tiene más por ofrecer excepto volver a repetir la aventura en modo difícil.



LO MEJOR
+ VARIEDAD DE SITUACIONES
+ JUGABILIDAD
+ IA

LO PEOR
- CORTO
- RALENTIZACIONES

RESUMEN
Divierte más que otros títulos conceptualmente mejores a pesar de que el sistema de miedo/confianza no llegue a funcionar bien.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



EL FIN DEL MUNDO HA SIDO RECIBIDO CON UN ENTUSIASMO INUSITADO.

"La primera compra obligada para todo usuario de Xbox ya tiene nombre." MeriStation

"Los gráficos son los mejores que han pasado por una pantalla o monitor. La música es genial, el sonido está a la misma altura. La perfección ya existe." Superjuegos

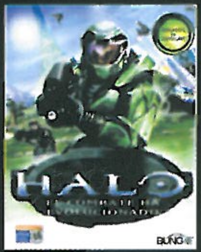
"Sencillamente el mejor juego creado hasta el momento para Xbox. Uno de los mejores "shooters" de todos los tiempos." Revista Oficial Xbox. Edición Española



Hasta la fecha, salvar a la humanidad de la destrucción total no sólo ha sido una acción unánimemente aclamada por la crítica, también la han disfrutado a muerte. Es bonito saber, que incluso en estos días oscuros, el espíritu humano sigue brillando. Lástima que tenga que ser destruido por completo.

www.xbox.com/es/halo

PLAY MORE. PLAY HALO.™





↑ ¡Rocky! ¡Rocky! ¡Rocky! La buena técnica de golpeo nos hará ganar, a menos que seamos nosotros quienes recibamos los golpes.

Por fin un buen juego de boxeo para Xbox

ROCKY



Golpea a lo largo de cinco películas a los oponentes más famosos de la historia del boxeo.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **RAGE (NEWCASTLE STUDIO)**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2002**
MULTIJUGADOR: **1-2 HASTA 16**
WEB: **WWW.ROCKY-THE-GAME.COM**



DESPUÉS DE VER desfilar por Xbox varios juegos de boxeo con una calidad media/alta, llega a nuestras manos *Rocky*, un auténtico peso pesado. Aunque pueda parecer a simple vista que es un juego que aprovecha la fama de la película y del personaje, *Rocky* es mucho más. Se trata de un auténtico simulador de boxeo que hace gala de algo que estaba perdido desde hace tiempo: la jugabilidad. No sólo conseguiremos unos combates vibrantes contra unos adversarios realmente letales y peligrosos, sino también tendremos toda la sensación de vivir un auténtico combate de boxeo. Además, el programa aprovecha lo mejor de las películas de *Rocky* para poder enfrentarnos contra los rivales más duros y peligrosos sacados de las pantallas de cine.

En cuanto al juego en sí, el manejo es algo más que sensacional. Con una distribución muy equilibrada de los botones del controlador, tendremos toda la sensación de estar mandando terribles golpes a nuestro adversario, con una sensación bastante real de la conexión de los golpes. Tendremos la posibilidad de conseguir, mediante efectos visuales y de sonido, un auténtico espectáculo pugilístico a la altura del mejor simulador de boxeo. La cantidad de golpes es impresionante, ya que podremos efectuar cualquier técnica del boxeo moderno. Si, además, tenemos en cuenta que la interfaz es sumamente amigable, lograremos aprender enseguida a manejar a nuestro hombre. Ésto es especialmente efectivo a la hora de crear espectaculares combos, muy apropiados para tomar ventaja frente a boxeadores de difícil factura que nos pondrán las cosas difíciles. Apollo Creed, Ivan Drago, o Clubber Lang son algunos »



Aprieta uno de los botones para levantarte.



Practicar los combos es algo obligado para poder ganar.



Una esquiva perfecta.



Algunas combinaciones son capaces de tumbarnos inmediatamente.



Una intervención de Mickey al más puro estilo de la película.



Este ataque reúne potencia y dureza.

INFORMACIÓN ADICIONAL

¿GIGANTES?
La pregunta se resuelve en el modo de torneo. Hasta 16 jugadores pueden tomar parte en el torneo fuera de combate (muy divertido jugarlo). Muy recomendable por el ambiente conseguido.

EQUILIBRADOS
Las ventajas y las debilidades de los boxeadores están bastante equilibradas. Iván Drago es el doble de fuerte cuando golpea pero su potencia se pierde rápidamente y es un poco más lento. La velocidad de Randy Tatese puede utilizarse para frenar sus combos y mandarlo a la lona.

Un auténtico espectáculo pugilístico a la altura del mejor simulador de boxeo

de los nombres barajados. Todos ellos bastante conocidos para los seguidores de la serie y cuyo nivel pugilístico es bastante elevado.

Gráficamente el juego es una delicia y un auténtico espectáculo visual. Saca buen partido a las capacidades de Xbox y consigue hacernos ver lo que una máquina de última generación es capaz de ofrecer. El sonido es vibrante e intenso, ya que consigue crear la atmósfera adecuada de los ambientes reflejados en la película y, en general, en el mundo del pugilístico.

El juego pone a nuestra disposición tres opciones: el modo de jugador solo, en el que iremos buscando la gloria en medio de un buen número de figuras internacionales; el modo de entrenamiento, en el que aprenderemos a mejorar nuestra técnica y, por último, el modo de dos jugadores, en el que podremos seleccionar entre una treintena de boxeadores para combatir con algún amigo. Todos son amenos y consiguen llegar al jugador perfectamente.

Así que podemos afirmar que *Rocky*, lejos de ser un producto comercial amparado en una imagen de cine, es el mejor juego de boxeo, en todos los sentidos, disponible para Xbox, que conjuga potencia, calidad gráfica y jugabilidad. ¿Quién decía que era fácil acabar con Iván Drago?


XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Grandes efectos de luces y ambiente 3D. Vistas increíbles.

ESTILO
El Potro Italiano en pleno esplendor, con una banda sonora brillante y el auténtico sabor de la película.

ADICCIÓN
Desde el aprendizaje de los movimientos a la lucha con los grandes rivales, no habrá descanso.

LONGEVIDAD
No resultará fácil de acabar. Ofrece multitud de opciones y posibilidades.

LO MEJOR
- ASPECTO Y SONIDO
- COMBATES DE DOS JUGADORES
- SENSACIÓN DE GOLPEO AUTÉNTICA

LO PEOR
- POCAS OPCIONES DE JUEGO

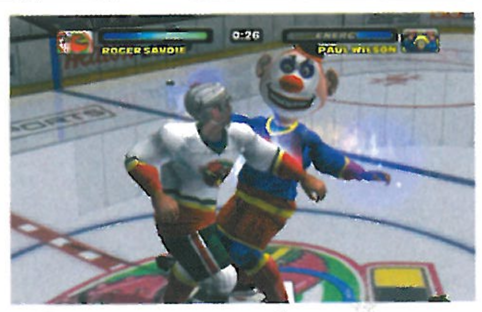
RESUMEN
Increíble y adictivo juego de boxeo en el mejor programa pugilístico para Xbox editado hasta el momento.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8,7 // 10



↑ Deberás enfrentarte con esta clase de rivales. ¡¡Uf!!



↑ ¡Payaso, que eres un payaso!



↑ Un minijuego súper divertido.

Como si el hockey sobre hielo no fuera ya bastante violento

NHL HITZ 20-03

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **BLACK BOX GAMES** EDITOR: **MIDWAY** DISTRIBUIDOR: **VIRGIN** FECHA DE LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2002** MULTIJUGADOR: **1-4**
WEB: **WWW.NHLHITX.MIDWAY.COM**

LA SECUELA de uno de los juegos más famosos de *hockey* sobre hielo ha mejorado su aspecto gracias a jugadores musculosos, pistas y estadios repletos de espectadores que van y vienen y a un buen número de efectos especiales de luz. Todo se mueve a un ritmo soberbio y los gráficos mantienen una suavidad total desde el principio hasta el fin.

Pero el verdadero triunfo está en el propio desarrollo del juego, ya que esta secuela ha sido afinada convenientemente para hacerla súper rápida, sencilla, y divertida. Debido a la carencia de reglas, puedes efectuar cargas sobre los otros jugadores siempre que te apetezca, derribándolos e incluso enviándolos más allá del plexiglás que rodea la pista. Hay goles en abundancia y llegan con rapidez una vez empiezas a comprender cómo funcionan las cosas. Además, Midway ha conseguido engarzar un fantástico modo monojugador al que llama «Franquicia»: creas un equipo empezando desde cero y luego te lo llevas a recorrer el mundo, ganando partidos para hacerte con equipos y opciones extra, además de completar tareas para obtener premios adicionales.

Por último destacar que la inteligencia artificial de los jugadores de la CPU es excelente, así que nadie te puede robar un partido ni puede increpar a tus jugadores por no situarse correctamente sobre el terreno de juego.



POTENCIAL
Sólido y bonito, y además puedes utilizar las melodías que prefieras.

ADICCIÓN
En modo multijugador, un juego nunca resulta suficiente y el modo monojugador llamado «Franquicia» es muy adictivo.

ESTILO
Brillante, alegre y divertido. En todo momento resulta estimulante como una bocanada de aire fresco.

LONGEVIDAD
El modo «multijugador» atrae y además tardarás años en coleccionar todos los premios.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





↑ Manteniendo pulsado el botón de disparo se genera este disparo súper potente.



↑ El modo multijugador divide la pantalla.



↑ Esta es la visión «Dura».

Se trata del deporte del futuro

EXCLUSIVO XBOX

DEATHROW



ESTE JUEGO viene a ser una mezcolanza de Frisbee, baloncesto y boxeo, en la que el equipo ganador es el que consigue hacer pasar más discos por la portería e, inevitablemente, el que zurra mejor. Los terrenos de juego tienen buen aspecto, con suelos transparentes y reflectantes, así como abundancia de elementos metálicos. Los ángulos de cámara variables significan formas distintas de visualizar la acción: la visión en modo «Deporte» ofrece el punto de vista tradicional desde las gradas, mientras que la visión «Dura» sitúa la cámara justo detrás de tu jugador. Con esta última visión las cosas se aprecian con más detalle, pero el juego resulta más difícil de jugar.

Deathrow también hace uso del *System Link*, que hace que los encuentros con ocho jugadores resulten emocionantes y muy divertidos durante un cierto tiempo. Pero desgraciadamente, el juego no se apodera de tus cinco sentidos; lo mejor que tiene es su idea conceptual.

El problema principal consiste en que la cámara sigue al jugador, en vez de seguir el disco, con lo cual se pierde gran parte de la acción. Además, *Deathrow* carece de la chispa que te obliga a jugar una y mil veces con el mismo juego.



POTENCIAL
Texturas y terrenos de juego muy bonitos, pero nada que te deje con la boca abierta.

ADICCIÓN
Si ya lo has comprado, te entusiasmará averiguar cómo funciona el juego y aprenderás tácticas...

ESTILO
Los menús resultan bastante desordenados y el lenguaje empleado es bastante grosero.

LONGEVIDAD
... pero sus molestos controles provocan el que resulta difícil implicarse en el juego.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

5.5//10



Informática y videojuegos



AGRESSIVE INLINE	59,95
BRUCE LEE: Q. OF THE DRAGON	64,95
BUFFY: THE VAMPIRE SLAYER	69,95
COMMANDOS 2: M. OF COURAGE	59,95
CONFLICT DESERT STORM	62,95
CRAZY TAXI 3	69,95
DEAD OR ALIVE 3	59,95
HUNTER: THE RECKONING	69,95
PROJECT GOTHAM RACING	59,95
SILLENT HILL 2	69,95
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	69,95
TUROK EVOLUTION	69,95


C. PAD THRUSTMASTER PROGRAMABLE


29,95

CONTROLLER MICROSOFT


39,95

DVD M. PLAYBACK KIT MICROSOFT

29,95

MEMORY UNIT MICROSOFT

39,95



249,00

CONSOLA XBOX




BARBARIAN


64,95

COLIN McRAE RALLY 3


64,95

DEATHROW


69,95

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COM. DEL ANILLO

59,95

ENCLAVE


64,95

FIFA 2003


69,95

H. POTTER Y LA CÁM. SECRETA


69,95

MANAGER DE LIGA 2003


69,95

MICROMACHINES

49,95

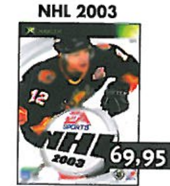
MORROWIND


69,95

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2


69,95

NHL 2003


69,95

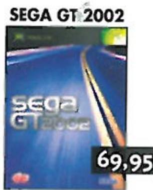
NFL FEVER 2003


59,95

QUANTUM REDSHIFT


59,95

SEGA GT 2002


69,95

SOCCER SLAM


59,95

TIME SPLITTERS 2


69,95

VEXX


69,95

del mes promoción

Compra THE THING y llévate el VIDEO "LA COSA" de REGALO

59,95



BURNOUT

~~69,95~~ 59,95

HALO

~~69,95~~ 59,95

AMPED FREESTYLE SNOWBOARDING


59,95

BLOOD WAKE


49,95

NBA INSIDE DRIVE 2002

59,95

ODDWORLD MUNCH'S ODDYSEE

59,95



SPLINTER CELL	noviembre
BALDUR'S GATE: D. ALLIANCE	dic.
MARVEL vs CAPCOM	diciembre
NBA LIVE 2003	diciembre
JAMES BOND: NIGHTFIRE	diciembre
IND. JONES Y LA TUMBA EMP.	dic.
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	dic.
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	dic.
TY: EL TIGRE DE TASMANIA	dic.
MINORITY REPORT	diciembre
DYNASTY WARRIORS 3	diciembre

nuevas tiendas

ALICANTE
Alicante C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984
ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63
ÁVILA
Avila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n
BARCELONA
Hospitalet C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79
CÁDIZ
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60
CORUÑA
Ferrol C.C. A Gándara. L. 21 Ctra, Nacional VI. Ent. Narón
MADRID
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424
MURCIA
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37
VALENCIA
Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
• C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
• C.C. Carrefour ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,11 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de noviembre.

pedidos por internet www.centromail.es

↑ El mensaje significa que debes apretar inmediatamente el botón «Y» para protegerte.

Sin llegar a la altura de clásicos como F-Zero o Wipeout, Quantum Redshift puede presumir de ser el juego más rápido visto en una consola

QUANTUM REDSHIFT

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **CURLY MONSTERS**
DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2002**
MULTIJUGADOR: **1-4**
WEB: **WWW.QUANTUMREDSHIFT.COM**



UNOS VERTIGINOSOS 1.500 kilómetros es la cifra que marca el indicador de velocidad en los momentos más frenéticos de *Quantum Redshift*. Sin duda, Curly Monsters ya puede presumir de haber creado el juego de carreras y combate futurista más rápido visto en ningún sistema. Y eso es lo que define al juego: Máxima velocidad, tanto para lo bueno como para lo malo.

En Curly Monsters ya tienen experiencia en la recreación de la velocidad, ya que buena parte de su equipo se encontraba en Psygnosis durante el desarrollo de *Wipeout* (PSX), la referencia a batir dentro de este subgénero.

Quantum Redshift sitúa la acción cien años en el futuro. Son 16 pilotos los que se enfrentan en un campeonato mundial que tiene lugar en 16 circuitos a lo largo de todo el planeta. La mitad de los pilotos y localizaciones están disponibles desde el primer momento, mientras que al resto se acceden conforme se progresa en el modo «Torneo» (a los que hay que añadir «Quick Race» y «Time Attack»). Cuando eliges un piloto se presentan cinco grados de dificultad para elegir: «Novice», «Amateur», «Expert», «Master» y «Redshift». Los tres últimos se activan conforme se superan los primeros. Pero dicha dificultad no reside tanto en la IA o en los nuevos circuitos, sino que depende de la velocidad en la que se desarrolla la carrera. En «Novice» y «Amateur» no se va mucho más allá de los 500 kilómetros por hora; en «Expert», y con el turbo funcionando, el vehículo del jugador se lanza a unos espectaculares 900 kilómetros por hora. A veces incluso mil. Y aquí es cuando las cosas comienzan a complicarse de veras. La estructura del modo «Campeonato» exige repetir circuitos ya superados a nuevas velocidades, algo que en un principio puede parecer un poco repetitivo, pero que se hace necesario cuando la velocidad convierte cada prueba en un ejercicio de habilidad extrema. ¿Es eso algo malo? No necesariamente. Pero las mayores carencias de *Quantum Redshift* se deben a una excesiva focalización del diseño del juego en la velocidad. Técnica-mente ha sido bien resuelto e imprime carácter al producto, pero muchos otros apartados, a pesar de lo prometido, no pasan de lo correcto.

Lo prometido era, por ejemplo, un modo historia que confería una mayor en- 

» INFORMACIÓN ADICIONAL

» RIVALIDAD
Cada piloto cuenta con una némesis particularmente aficionada al gatillo. Por difusos motivos explicados a través de las secuencias narrativas del juego, uno de los contrincantes siempre presenta una enconada rivalidad hacia el jugador. Lo que se traduce en puntos si logra echarlo de la carrera o en algunos niveles en los que el «combate/carrera» se libra sólo entre ellos dos.

» ANTECEDENTES
Dentro del subgénero «juegos de carreras/combate futuristas a velocidades pasmosas», F-Zero y Wipeout son los dos títulos que definieron el género en un momento dado, y no han vuelto a ser batidos. El primero ha vuelto a aparecer en su encarnación original (la de Super Nintendo) para Game Boy Advance. En cambio, la serie Wipeout hizo su aparición en PS2 con el irregular Wipeout Fusion.

↑ Nuestro piloto intenta recuperar posiciones recurriendo al juego sucio.



↑ El entorno gráfico no decepciona.



↑ Los escudos son vitales para no perder.



↑ El modo multijugador se mantiene a una velocidad endiablada sin perder calidad visual.



↑ Este power up recarga todas las armas y escudos.

Curly Monsters se lo ha jugado todo a la carta de la velocidad

» tidad a los pilotos y las relaciones entre ellos. En la práctica, el jugador encuentra antes de cada carrera una corta secuencia narrativa, que no implica al jugador en la historia. O los más de cien efectos para las armas, que en las carreras resultan enormemente similares y apenas aportan variedad al juego.

Estas armas se recargan recogiendo objetos de tres colores diferentes, que coinciden con los de los botones del controlador: con el azul se disparan armas tipo láser; con el rojo, distintos tipos de proyectiles que siguen al enemigo y el amarillo activa el escudo. Cada uno de estos elementos puede actualizarse con el dinero obtenido en las victorias, pero a través de una estructura de mejoras predeterminada, sin que el jugador pueda elegir entre una u otra arma. Su única opción es, cuando dispone del dinero suficiente, actualizar el escudo, turbo o armas.

El botón verde activa el turbo y puede utilizarse una vez en cada vuelta del circuito. Sin duda, proporciona los momentos más espectaculares (e incontrolables) del juego. En general, las naves se controlan con facilidad y responden bien al jugador, con la única excepción de la dificultad añadida que supone el aumento de velocidad, particularmente por encima de los 1.000 kilómetros por hora.

Hay que reconocerle a Curly Monsters el mérito de haber creado un juego que, incluso a las terribles velocidades que alcanza por momentos, muestra en todo momento un gran aspecto. Según el estudio, *Quantum Redshift* mantiene un refresco constante de 60 imágenes por segundo. No podemos corroborarlo, pero sí afirmar que siempre mantiene una extraordinaria fluidez. Algunos efectos visuales están particularmente conseguidos, en especial los referidos al agua (tanto la superficie de los lagos como las gotas de lluvia que quedan en la pantalla y el viento desplaza). Por desgracia, la interacción entre los vehículos y los lagos no está tan lograda. Igualmente los escenarios ofrecen una buena calidad, a pesar de la ausencia de vida y movimiento en ellos.

Curly Monsters se lo ha jugado todo a la carta de la velocidad aprovechando las prestaciones de Xbox. El resultado es un notable alto. Por el contrario, la elevada dificultad, la escasez de posibilidades de configuración de las naves o la escasa variedad de *power ups* en los circuitos limitan su jugabilidad. Si buscas velocidad por encima de todo en unos entornos trabajados, *Quantum Redshift* no te decepcionará, pero carece de la variedad y equilibrio de los grandes juegos del género.


XBOX
VEREDICTO

POTENCIAL
Escenarios grandes y detallados a velocidades de vértigo.

ESTILO
Los circuitos tienen un gran aspecto pero su diseño no se aleja de los parámetros habituales del género.

ADICCIÓN
El sistema de mejoras canjeables por puntos es una buena motivación para insistir.

LONGEVIDAD
El modo multijugador funciona a la perfección en pantalla partida.

LO MEJOR
+ INCREÍBLE VELOCIDAD
+ ENTORNO GRÁFICO
+ CONTROL

LO PEOR
- SÓLO DESTACA EN ESO

RESUMEN
¿Quieres velocidad? Éste es tu juego. Para otras cosas, deberás esperar una ocasión mejor.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
7.0//10


Haz que tu M&M construya una torre mayor y mejor que la del personaje controlado por tu oponente.



Al principio, sólo ocho personajes disponibles.


Un juego bomba: ¡destruir la torre del otro!

Un juego tipo puzzle que no está nada mal para nuestra consola

EGGO MANIA

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR:	HOTGENSTUDIOS
EDITOR:	KEMCO
DISTRIBUIDOR:	PROEIN
FECHA DE LANZAMIENTO:	OCTUBRE 2002
MULTIJUGADOR:	1-2
WEB:	WWW.HOTGEN.CO.UK

CUANDO, a finales de los años ochenta, apareció el clásico puzzle llamado *Tetris*, tuvo un impacto tan tremendo sobre los videojuegos que aún está en boga hoy día, ya sea en forma de secuelas mejoradas como *Tetris Worlds* o en centenares de otros juegos.

Eggo Mania constituye un tributo de este estilo ya que el concepto de encajar formas geométricas que caen para formar líneas se mantiene intacto, pero con unas diferencias importantes. La primera de ellas es que en ningún momento intentas mantener tu solar (el área de juego) limpio de bloques. Lo que tienes que hacer es construir una torre para que tu hombrecillo en forma de huevo pueda alcanzar el globo de aire caliente que flota encima de él antes de que su rival le atrape. Además, mientras vas construyendo sube el nivel del agua que rodea tu torre, provocando que las filas de bloques no terminadas se reblandezcan y se derrumben.

La forma de controlar el juego es bastante distinta de la utilizada en *Tetris*. Tienes que intentar controlar al impertinente hombrecillo huevo, que tiene que saltar de un lado a otro de la pantalla agarrando piezas, para luego colocarlas en el sitio adecuado.

Existen *power ups* que también descienden por la pantalla y que pueden constituir una ayuda para ti y un impedimento para tu oponente.

También hay criaturas que ocasionalmente hacen su aparición en escena y te roban las piezas, lo que no hace más que interferir con el desarrollo del puzzle. Afortunadamente, todas estas características se pueden activar o desactivar antes de empezar el juego, así que siempre tienes la posibilidad de jugar sin la presencia del incordio que suponen algunos de estos potenciadores.

Una vez le coges el tranquillo al juego (y no tardas demasiado en hacerlo), *Eggo Mania* se convierte en una distracción entretenida para dos jugadores. El hecho de hacerte responsable de los movimientos de un huevo dotado con pies y manos en vez de tenerte que ocupar tan sólo de unos bloques de construcción proporciona al juego un aire distinto del que tienen otros puzzles parecidos, si bien algunos de vosotros sin duda opinareis que se trata de una adición innecesaria para el desarrollo del juego.

El control de tu personaje es bastante complicado ya que, por ejemplo, para saltar tienes que pulsar Arriba en la cruceta de control del juego en vez de un botón. Pero por lo que respecta a juegos puzzle de uno contra uno, ésta es la única opción disponible en Xbox hasta ahora. Se trata de un puzzle sólido que sería extraordinario si su precio fuera más económico.


Las molestas cabezas volantes del demonio.

INFORMACIÓN ADICIONAL

PARA DESAYUNAR
Completa filas consecutivas y obtendrás premios combinados de bloques gratuitos que se añadirán a tu torre. Mantén esta combinación completando una fila cada vez que colocas una pieza y de este modo obtendrás grandes premios.


El jugador número dos dispone de la esfera de cemento.

VEREDICTO

POTENCIAL
No exprime la potencia de Xbox. Se trata de un juego tipo Game Boy Advance.

ESTILO
Ofrece un aspecto esplendoroso y lleno de color aunque a veces contribuyan a complicar un poco las cosas.

ADICCIÓN
Un juego adictivo para dos jugadores, pero los elementos aleatorios y los prolongados tiempos de carga lo hacen menos divertido.

LONGEVIDAD
Sólo el modo multijugador os entretendrá algún tiempo.



LO MEJOR
+ MÚSICA
+ PERSONAJES

LO PEOR
- ELEMENTOS ALEATORIOS
- CONTROL
- PRECIO

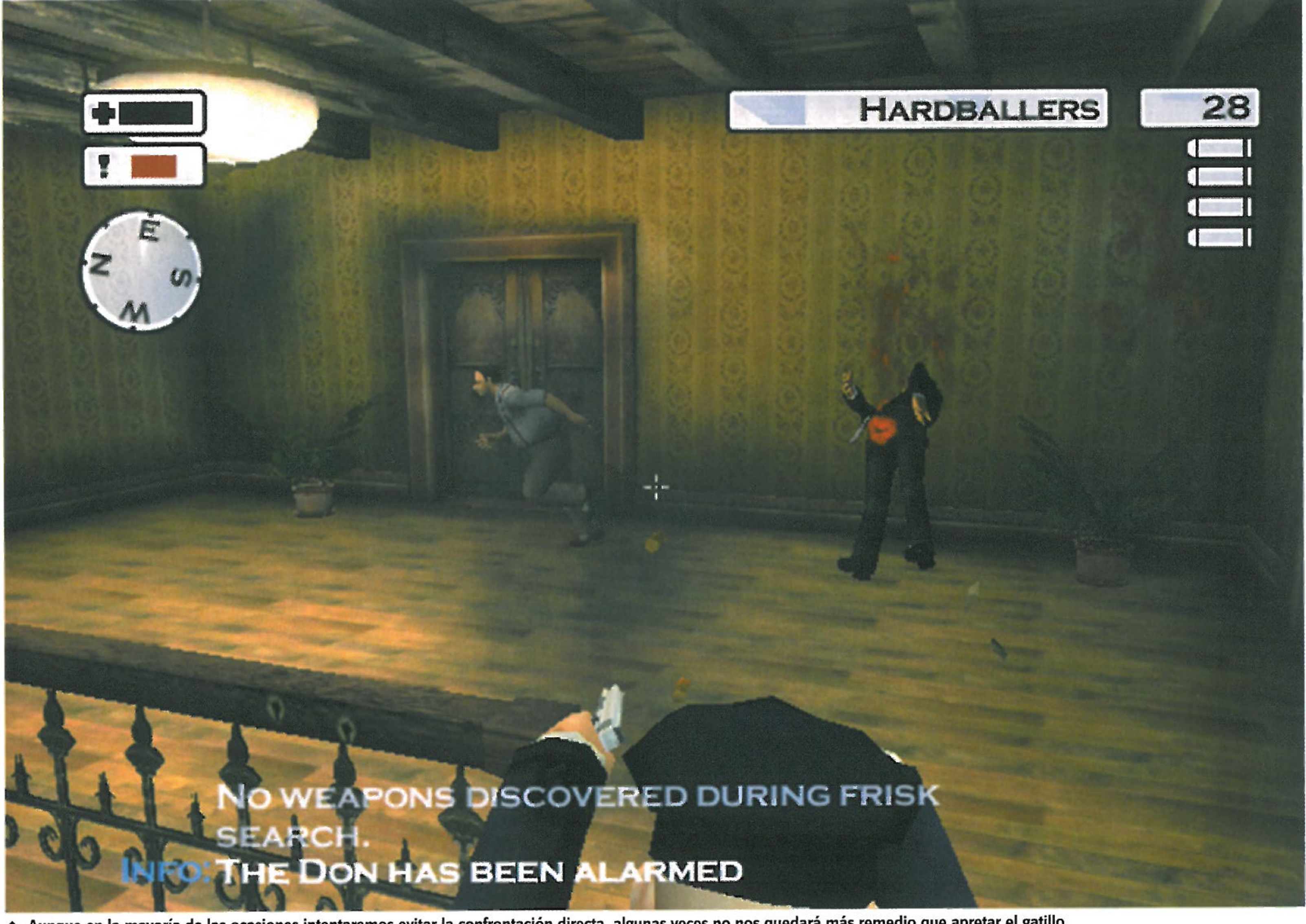
RESUMEN
Resulta lo suficientemente bueno como para entretener bastante rato a dos jugadores.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





CONCURSO
La Revista Oficial Xbox Edición Española, en colaboración con Vivendi y Columbia, te ofrece la posibilidad de conseguir uno de los 10 magníficos lotes de *El Señor de los Anillos* que regalamos. Estos lotes están compuestos por el DVD de la película, el juego para Xbox, el libro de *La Comunidad del Anillo* escrito por J.R.R. Tolkien, una camiseta y un anillo.
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
LA COMUNIDAD DEL ANILLO
XBOX
J.R.R. TOLKIEN
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
¿CÓMO PUEDES CONSEGUIRLOS? Para participar en el sorteo envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. Concurso *El Señor de los Anillos*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 20 de diciembre. Los nombres del ganador saldrá publicado en el número 11 de la *Revista Oficial Xbox Edición Española*.
Nombre:.......................... Apellidos:..................................
Dirección: .... Localidad:.......................
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfonos: .... Edad: ....
Correo electrónico:...
☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.
COLUMBIA TRISTAR
HOME ENTERTAINMENT
CLUB
WWW.VUP-INTERACTIVE.ES



Aunque en la mayoría de las ocasiones intentaremos evitar la confrontación directa, algunas veces no nos quedará más remedio que apretar el gatillo.

Un juego de acción en el que deberás utilizar algo más que munición para salir airoso

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

UN ADELANTO

Ponte en la piel de un asesino profesional y elimina objetivos con una precisión quirúrgica.

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **IO INTERACTIVE**
EDITOR: **EIDOS**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2002**
MULTIJUGADOR: **1**
WEB: **WWW.HITMAN2.COM**

SIGILO, precisión y planificación son los tres ingredientes que necesitaremos para completar las misiones en este nuevo producto de Eidos. Llamativo hasta el final, *Hitman 2* propone una forma diferente de jugar sin hacer ruido. De hecho, la gran complicación de este programa es precisamente ésta. No es un juego de gatillo fácil sino de pensar las cosas y planificar cuidadosamente nuestros actos para no cometer errores y ser descubiertos. No nos interesa llamar la atención y nos apoyaremos en la información que tenemos de los objetivos para conseguir un adecuado y perfecto plan de exterminio. Es el peligro de ser descubierto lo que hace de éste un juego único.

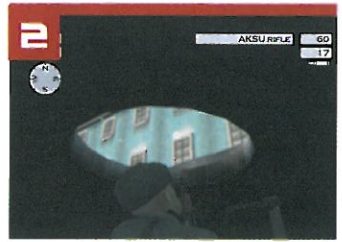
El agente 47 es un asesino profesional, no un ejército dispuesto a luchar contra todo lo que se la ponga por delante. Tiene que hacer el trabajo y volver. Nada más. Todo esto provoca una multitud de situaciones interesantes en las que tendremos que velar por nuestra tapadera y, por ejemplo, eliminar personas a las que quitaremos el uniforme y esconderemos su cuerpo para evitar ser sorprendidos. El juego en sí es vibrante, lleno de tensión y nos hará pasar ratos de mucho apuro. Pero no todo es sigilo, en ocasiones tendremos que desenfundar y disparar, acabando con todo lo que se mueva.

El arsenal de armas de las que disponemos es bastante grande y tendremos a nuestra disposición equipos según la misión en la que nos encontremos. En algunas ocasiones nos limitaremos a recoger el equipo de cualquier lugar donde nos lo hayan dejado, mientras que en otras lo robaremos o sencillamente lo elegiremos nosotros. En otras nos tendremos que conformar con lo que tenemos alrededor para realizar nuestro trabajo. Lamentablemente, algún punto negro tiene que tener todo esto: el factor tiempo. El tiempo es nuestro gran enemigo y hace que nos pongamos muy nerviosos y no disfrutemos del juego tanto como éste se merecería. Cuando consultamos el mapa de la zona no podremos recrearnos en observar a las patrullas y trazar un plan de acción, ya que el juego no se detiene, por lo que podemos hasta ser descubiertos o eliminados mientras tenemos nuestro mapa activo. Este tipo de misiones son atractivas, pero no son como las que no exigen tiempo límite y podemos experimentar un montón de cosas que nos divertirán y sorpren- »

RETRATO DE UN ASESINO » A la posición, Agente 47

LA MISIÓN: eliminar a un general durante un encuentro en San Petersburgo.


1 ↑ El encuentro es en una habitación fuertemente custodiada.



2 ↑ Recoge al equipo en el metro y dirígete a la calle por las alcantarillas.



3 ↑ Mata a un guardia y hazte con su uniforme.


4 ↑ Con el rifle de francotirador deshazte del general y desaparece.

INFORMACIÓN ADICIONAL

» COMIDA
Uno de los modos de matar más refinado es introducir un pez fugu, altamente venenoso, en la sopa de nuestro comensal. ¿Dónde se compran?

» MUERTE
Cuando desnudamos a alguien, es mejor acabar con él, ya que puede ser bastante molesto que se despierte y empiece a corretear semidesnudo alertando a todo el mundo de que algo ocurre.

» DETALLES
El programa se ha cuidado hasta el más mínimo detalle y hay algunos escenarios verdaderamente exquisitos, como es el caso de la mansión de Don y sus increíbles detalles.


↑ En esta misión necesitarás recoger tu equipo del camión.


↑ Sólo pasaba por aquí...

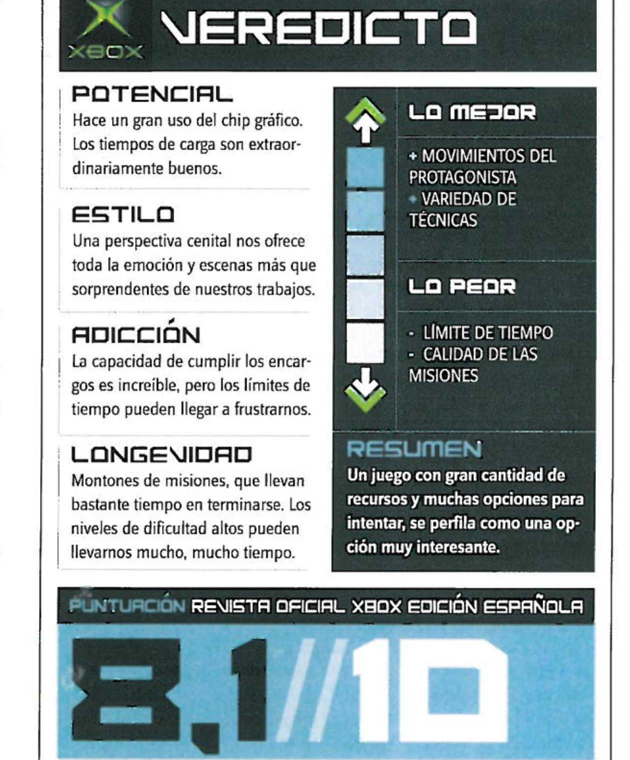

↑ Así trabajan algunos...


↑ Tus armas disponibles se muestran aquí. Merece la pena elegir correctamente.

» derán sin lugar a dudas. Es más, el inmenso arsenal de armas y recursos hará las delicias de muchos jugadores, que podrán terminar las misiones una y otra vez con diferentes esquemas de actuación y armas disponibles.

La libertad de acción en *Hitman 2* es impresionante; podremos utilizar y probar en la misma misión un buen número de recursos para llegar a nuestro objetivo, como, por ejemplo, coger el uniforme de un cartero para llegar a un guardaespaldas sin que sospeche de nosotros, eliminar al guardaespaldas y quedarnos con su uniforme y armas, llegando así cada vez más cerca de nuestra víctima. Hablando de ésta, existe también un enorme elenco de posibilidades para abatirla.

En el apartado técnico, el juego promete mucho. Gráficamente es muy bueno y complejo, ofreciendo alguno de los niveles una estética más preciosista que otros, aunque ninguno de ellos está nada mal. La banda sonora y la atmósfera que su conjunto recrea ambienta de maravilla y nos sumerge en el sucio papel del agente 47. Algunos efectos son magníficos, como, por ejemplo, los impactos de bala en los cuerpos de los enemigos, que son sumamente reales. También destaca la inteligencia artificial de nuestros enemigos, que harán saltar la alarma en cuanto cometamos el más mínimo error. Para finalizar, podríamos decir que es un juego atípico ,en el que la inteligencia y la planificación resultan esenciales para el desarrollo de las misiones. Un juego destinado a aquellas personas a las que les gustan los juegos de acción en los que no todo se reduce a gastar munición, sino materia gris.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Hace un gran uso del chip gráfico. Los tiempos de carga son extraordinariamente buenos.

ESTILO
Una perspectiva cenital nos ofrece toda la emoción y escenas más que sorprendentes de nuestros trabajos.

ADICCIÓN
La capacidad de cumplir los encargos es increíble, pero los límites de tiempo pueden llegar a frustrarnos.

LONGEVIDAD
Montones de misiones, que llevan bastante tiempo en terminarse. Los niveles de dificultad altos pueden llevarnos mucho, mucho tiempo.

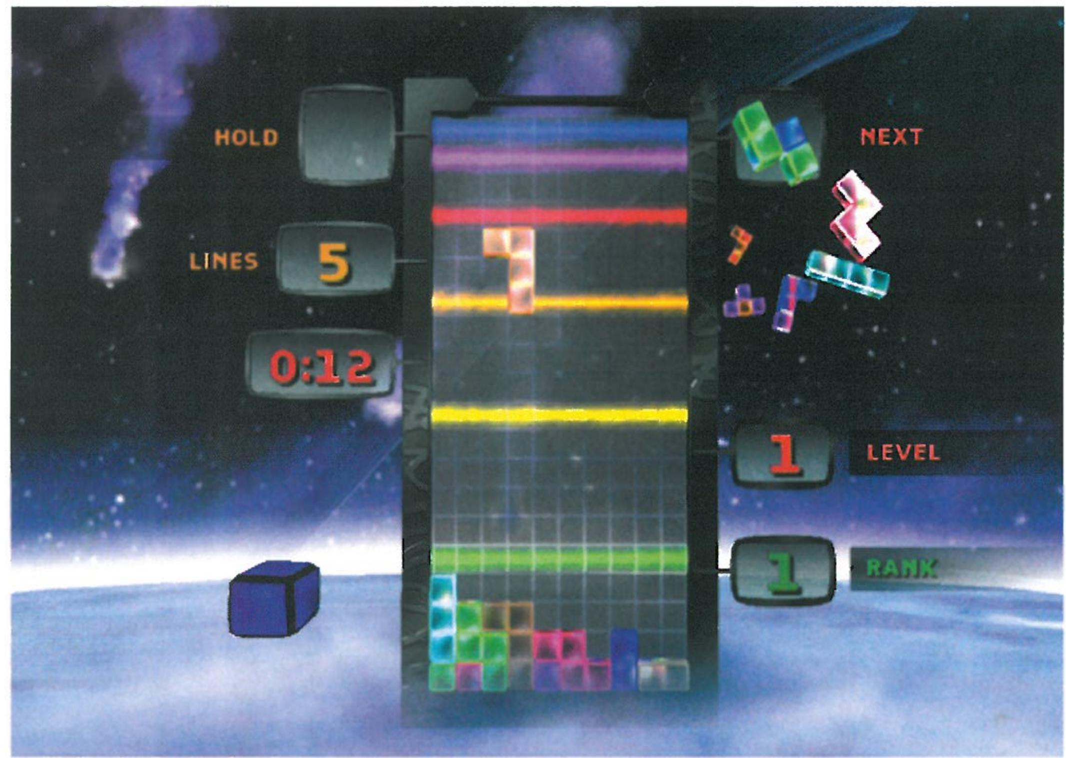
LO MEJOR
+ MOVIMIENTOS DEL PROTAGONISTA
+ VARIEDAD DE TÉCNICAS

LO PEOR
- LÍMITE DE TIEMPO
- CALIDAD DE LAS MISIONES

RESUMEN
Un juego con gran cantidad de recursos y muchas opciones para intentar, se perfila como una opción muy interesante.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8,1//10



En el modo «Hot-line» sólo pueden eliminarse líneas en las rayas marcadas.



El modo multijugador no aporta prácticamente nada al juego.



Cuando completemos el número de líneas asignado se borrará la pantalla.



Los fondos de pantalla no son nada del otro mundo.

Un clásico venido a menos

TETRIS WORLDS

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **BLUE PLANET**
EDITOR: **THQ**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2002**
MULTIJUGADOR: **1-4**
WEB: **WWW.THQ.COM**

TETRIS ES UNO de esos juegos que ha sobrevivido a todas las generaciones de consolas desde que ya hace mucho tiempo entraran en nuestras vidas. La sencilla mecánica de juego unida a una jugabilidad asombrosa ha cautivado a cientos, miles, millones de personas de todo el mundo. Ahora le ha llegado el turno de intentar cautivar a los usuarios de Xbox.

No nos engañemos, *Tetris* es y siempra será el clásico *Tetris* y, por lo tanto, es muy difícil cambiar nada del juego por muchos años que pasen. Ahora bien, siempre se pueden añadir nuevos modos de juego, como en este caso, que se han incorporado cinco variaciones del *Tetris* clásico pero cuya esencia siempre es la misma, y el objetivo, idéntico: eliminar líneas utilizando piezas geométricas que descienden desde lo alto de la pantalla. Es imposible salirse de este patrón ya que dejaría de ser *Tetris*. Se agradece en extremo el intento de darle un toque de aire fresco al juego, pero en la práctica hay que reconocer que estos nuevos modos de juego son redundantes porque al final siempre se acaba jugando al *Tetris* clásico de toda la vida.

Blue Planet también ha intentado mejorar el juego en su aspecto audiovisual, pero no hay nada que hacer. Los nuevos gráficos en 3D con la inclusión de algún que otro efecto de luz no sorprenden en ningún momento, los fondos de pantalla son insulsos (incluso indignantes para Xbox) y la música machacona no hace más que desconcentrar por lo que acabamos desconectándola. Todo el conjunto es un quiero y no puedo lamentable.

Ni siquiera se ha conservado el espíritu de ese *Tetris* que tanto ha entretenido a millones de personas. Los desarrolladores han ideado un estilo de juego que rompe con las ideas originales. Cada vez que completemos un nivel, ya sea en el modo «Historia» o en «Multijugador», se borrarán las fichas de un plumazo, obligándonos a comenzar desde cero con la pantalla en blanco pero con un poco más de velocidad. Señores, esto no es *Tetris*.



Una secuencia de la *intro* del juego.

INFORMACIÓN ADICIONAL

MODOS DE JUEGO. Además del *Tetris* clásico en el que hay que completar líneas sin fin, el juego incorpora 5 nuevos modos de juego: «Square», «Cascade», «Sticky», «Hot-line» y «Fusion». La diferencia radica en el método para completar líneas.

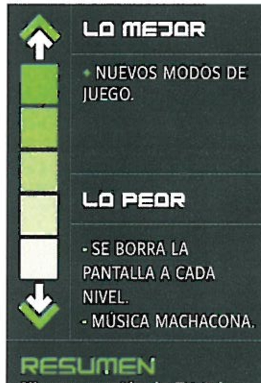
VEREDICTO

POTENCIAL
En ningún momento llegan a sorprender los gráficos en 3D.

ESTILO
La jugabilidad original se ve manchada por el nuevo estilo de juego.

ADICCIÓN
Si eres un fanático del *Tetris* te enganchará unas horas al principio, si nó no.

LONGEVIDAD
El modo «Historia» es bastante largo pero terriblemente monótono. En general no hay juego para mucho tiempo.



LO MEJOR
- NUEVOS MODOS DE JUEGO.

LO PEOR
- SE BORRA LA PANTALLA A CADA NIVEL.
- MÚSICA MACHACONA.

RESUMEN
Ninguna versión de *Tetris* ha decepcionado tanto como ésta. Que se borre la pantalla al avanzar un nivel le resta toda la gracia al juego.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

4,0//10



Largo Winch es el protagonista de la primera aventura gráfica de Xbox.

Un ricachón sin otra cosa que hacer que resolver misteriosas aventuras

LARGO WINCH

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **UBI SOFT**

DISTRIBUIDOR: **UBI SOFT**

FECHA DE LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2002**

MULTIJUGADOR: **1**

WEB: **WWW.UBI.COM**

NUNCA ANTES habíamos oído el nombre de *Largo Winch*, pero de hecho parece ser que es el nombre de un popular cómic y de una serie de televisión que se emite, principalmente, en Francia y en algunas partes de Europa. Hemos decidido profundizar en éste, antes de analizar el juego que tenemos entre manos -para valorarlo con más precisión- y nos hemos encontrado ante un cómic (y una serie) bastante interesante, con muchas intrigas, sospechas y misterio, todo ello aderezado, en ocasiones, con un poco de sexo. Tras habernos empapado un poco del cómic, creemos que ya podemos analizar el juego con propiedad. Comencemos pues.

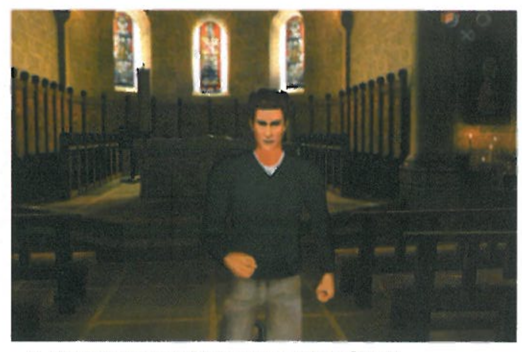
Largo Winch es el hijo del propietario de una gran compañía, extremadamente rico y, además, joven y sin compromiso. Tras el asesinato de su padre, Largo se pone al mando de la compañía, lo que podría no tener mucha importancia, sin embargo, tras un tiempo ocupando el cargo comienzan a suceder cosas misteriosas en la empresa, que culminan con la muerte de dos guardias de seguridad y la desaparición de un trabajador en la delegación de México. Inmediatamente después, Largo coge un avión en dirección al lugar de los hechos, en el que comienza la aventura.

Largo Winch es una aventura gráfica moderna. El sistema de control varía un poco del tradicional *point & clic* que todo el mundo conoce, ya que utilizamos el *pad* para mover directamente al personaje y sólo usamos dos botones para interactuar con el entorno (usar y hablar). El inventario, signo característico de este género, permite almacenar un máximo de seis objetos al mismo tiempo, lo que difiere un poco del resto de aventuras gráficas (y además disminuye bastante la dificultad). Hay relativamente pocas localizaciones por visitar, lo que agiliza en exceso el pro- »





↑ Existen escenas de acción a lo largo de todo el juego.



↑ Este es Largo ¿Es tan guapo como dicen?



↑ «Vamos a ver que encuentro por aquí...»



↑ Una escena que saldrá en la nueva película de Tarantino.



↑ «¡Uf! ¡Qué mesa más desordenada!»



↑ Buscar objetos no es muy difícil.

INFORMACIÓN ADICIONAL

¿NOVELA, CÓMIC O SERIE?

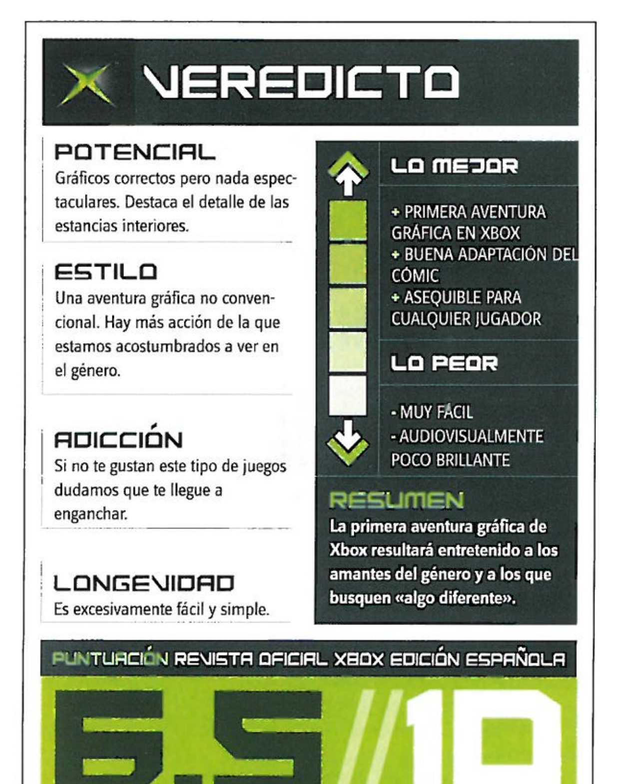
Pues todas ellas. El personaje de Largo Winch fue creado en 1977 por el escritor Jean Van Hamme, que escribió varias novelas contando las aventuras de Largo y que fueron publicadas por Mercure Editions en Francia. Pero no fue hasta 1989 cuando su creador planeó trasladar las aventuras de Largo en formato cómic. En 1990, la editorial Dupuis publicó el primer tomo, que fue dibujado por Philippe Fracq. Los más de 50.000 ejemplares vendidos demostraron el gran futuro que tenía este personaje.

greso dentro del juego, ya que habitualmente sólo tenemos que hacer un par de cosas en cada una de ellas. La facilidad de los puzzles es en ocasiones aplastante. Esto es porque se trata de un juego bastante realista: al encontrarnos con una serpiente en el suelo podemos espantarla con un extintor que hay en la pared, y así en todos los puzzles. Por si ya tuviéramos pocas ventajas, Largo dispone de un PDA que le facilita la vida otorgándole pistas.

Hay pocos diálogos y se han incluido dos minijuegos. El primero de ellos trata de *hackear* ordenadores. Es simple y sólo puede describirse como un *Pacman* por turnos. El segundo minijuego cubre las secuencias de lucha que van sucediendo: primero escogemos nuestro ataque y, después, seleccionamos a nuestro enemigo, como si de un *Final Fantasy* se tratase. Aunque la dificultad de estos minijuegos aumenta progresivamente, nos encontramos que, aún en la parte final del juego son bastante asequibles.

Los gráficos son completamente en 3D, aunque el motor del juego no acaba de aprovechar todo el potencial de Xbox. A pesar de ello, hemos de reconocer que el motor cumple su función: la cámara se mueve perfectamente y con suavidad, las animaciones de los personajes son correctas y el juego exhibe unos buenos efectos de luz en tiempo real. Por otro lado, las texturas y los modelos no son lo que se dice demasiado ricos en detalles.

Largo Winch no pasará a la historia como una gran aventura gráfica. Pero hay que tener en cuenta que tiene más acción y variación que otras aventuras gráficas. Además, su dificultad, relativamente fácil, lo hace muy asequible a cualquier tipo de jugador.




↑ ¿Por qué se tirará tanto al suelo?



↑ Se supone que esto es el Caribe.



↑ Te vas a cansar de perder partidos contra la CPU.

La bola sigue sin entrar...

FILA WORLD TOUR TENNIS

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **HOKUS POKUS**
EDITOR: **THQ** DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2002**
MULTIJUGADOR: **1-4** WEB: **WWW.THQ.COM**

LAS IMITACIONES suelen tener un aspecto similar al original y una calidad muy inferior, como ocurre exactamente en el caso que nos ocupa. A diferencia de lo que a sus creadores les hubiera gustado, todo parecido de este *FILA World Tour Tennis* con *Virtua Tennis* es mera coincidencia. Ni animaciones, ni gráficos ni jugabilidad están a la altura del modelo que inspiró, y lo que es peor, olvidando las comparaciones, ni siquiera están a la mínima altura que cabe exigirle a un juego.

Por si fuera poco, no se ha sabido ajustar el nivel de dificultad y, mientras que nosotros apenas somos capaces de realizar un golpe de forma correcta, nuestros contrarios se muestran prácticamente infalibles, lo cual sólo contribuye a aumentar nuestro nivel de exasperación.

Existen diversos modos de juego a nuestra disposición (entre ellos uno de entrenamiento), pero dado que el funcionamiento de varios de ellos está directamente ligado al dinero de que dispongamos, y ganar unos miserables billetes es casi imposible, nada nos predispone a seguir jugando con este título.



POTENCIAL
Técnicamente ningún aspecto resulta destacable. Más bien todo lo contrario...

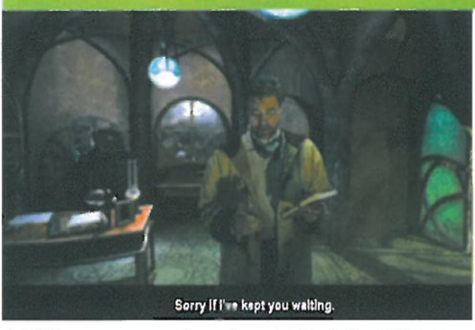
ADICCIÓN
La elevada dificultad y la escasa jugabilidad la anulan totalmente.

ESTILO
El único estilo del juego lo proporciona la marca FILA que figura en su nombre.

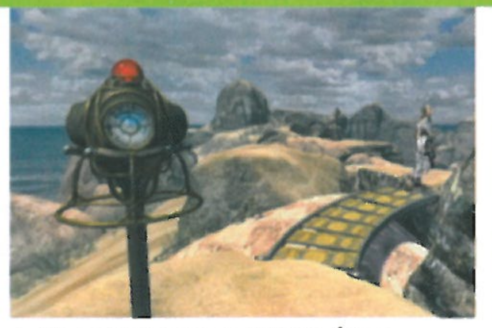
LONGEVIDAD
La opción multijugador es la única que puede alargar la vida.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





↑ El juego nos muestra actores reales integrados en escenarios renderizados.


↑ Este es el primer puzzle del juego. Ánimo valientes...


↑ No te preocupes... no es tuyo.

Mi reino por un ratón

MYST III: EXILE

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **PRESTO STUDIOS**
EDITOR: **UBI SOFT** MULTIJUGADOR: **1**
FECHA DE LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE 2002**
WEB: **WWW.MYST3.COM**

PRESTO STUDIOS ha realizado una versión para Xbox de la tercera entrega de *Myst*, una de las sagas más prestigiosas dentro del campo de las aventuras gráficas. En realidad, *Myst* es mucho más que un juego: es todo un universo fantástico que no sólo ha dado lugar a tres juegos, sino también a diversas novelas (e incluso es posible que a una miniserie televisiva).

Además, el estilo de *Myst* no es nada convencional y no sigue las formas clásicas de las aventuras gráficas, ni visualmente ni argumentalmente. Ni siquiera su interfaz responde a los cánones. Las localizaciones de *Myst* están compuestas por gráficos fotorealistas que nosotros visualizamos en primera persona, pudiendo girar 360º en cualquier dirección, obteniendo así una panorámica completa del lugar en el que nos encontramos. El tránsito de pantalla a pantalla no es tal, ya que no se realiza de forma gradual; en realidad se producen saltos que nos llevan de un sitio a otro, cosa que al principio resulta un tanto extraña pero aligera la jugabilidad.

Ésta es bastante insólita, ya que los puzzles del juego son sumamente chocantes, la historia es bastante extravagante y, en general, el sentimiento que nos invade desde el principio es de desconcierto, pues se nos da muy poca información al principio de la aventura y somos nosotros los que debemos desvelar los enigmas del juego (que son muchos).



POTENCIAL
Toda la calidad técnica queda diluida por el deficiente sistema de control que nos hace pedir a gritos un ratón.

ADICCIÓN
Depende de lo que te guste comerte el coco resolviendo puzzles.

ESTILO
Sumamente imaginativo en lo visual y en lo argumental.

LONGEVIDAD
El juego es bastante largo, pero eso sí, una vez que lo acabes no volverás a jugarlo.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



CONCURSO

RESIDENT EVIL

filmax

La Revista Oficial Xbox Edición Española, en colaboración con Filmax, te ofrece la posibilidad de conseguir uno de los 10 DVD de *Resident Evil* que regalamos.



¿CÓMO PUEDES CONSEGUIRLOS? Para participar en el sorteo envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. Concurso *Resident Evil*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 20 de diciembre. Los nombres del ganador saldrá publicado en el número 11 de la *Revista Oficial Xbox Edición Española*.

Nombre:...................... Apellidos:...................................

Dirección: .... Localidad:.......................

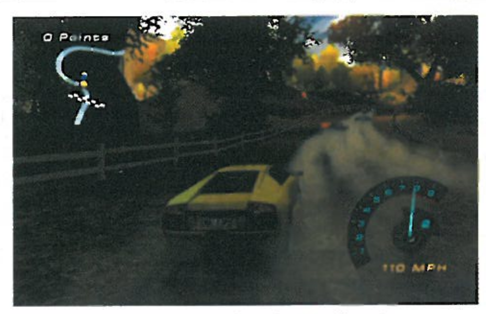
Provincia: .... C.P.: ....

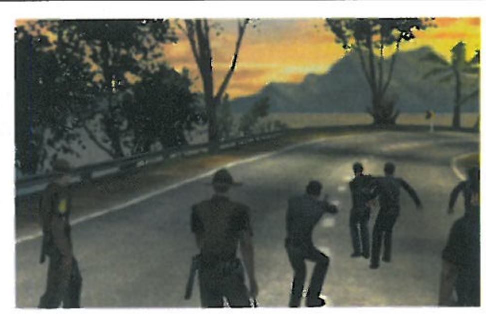
Teléfonos: .... Edad: ....

Correo electrónico:...

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.


↑ Un emocionante duelo entre Porsche y Lamborghini.


↑ ¿Podría detenerse en el arcén, por favor?


↑ Maldición, la *poli* nos ha trincado...

Corre, corre, corre, que te van a echar el guante...

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **EA SEATTLE** DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS** FECHA DE LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2002** MULTIJUGADOR: **1-2**
WEB: **WWW.NEEDFORSPEED.COM**

DESPUÉS de la magnífica impresión que nos causó *Burnout*, ahora llega otro juego de su mismo estilo. La filosofía de esta nueva entrega de la prestigiosa saga Need for Speed (que llega por primera vez a Xbox) es muy similar a la del juego de Criterion: conducir a toda pastilla por carreteras surcadas por tráfico rodado que circula en ambas direcciones para intentar llegar los primeros a la meta. Aquí encontraremos una nueva dificultad que no existía en *Burnout*: las carreteras están vigiladas por coches de policía que se obcecarán en detenernos.

Además, existe una serie de aditamentos técnicos que configuran un suculento menú: a nuestra disposición se ponen una extensa variedad de potentes automóviles de las más conocidas marcas, cuyo modelado poligonal está francamente bien realizado. El resto de los gráficos del juego también un buen nivel y destaca la profundidad de los decorados de los diversos circuitos (por cierto, hay muchos y muy variados).

Hay suficientes modos de juego para entretenerlos durante bastante tiempo (incluidas opciones de juego a pantalla partida para dos jugadores y la posibilidad de cambiar los papeles y jugar como polis). En contra podemos decir que no hay demasiada variedad en la jugabilidad, la excesiva duración de algunas carreras (es frustrante cuando te detienen a punto de llegar a la meta después de dar más de seis vueltas a un circuito) y algunas ralentizaciones en los gráficos.



POTENCIAL
Destaca la profundidad de los escenarios y el buen modelado de los coches.

ADICCIÓN
Si no buscas la profundidad de un *Project Gotham* y sólo quieres conducir a lo loco, éste es tu juego.

ESTILO
Los circuitos son bastante variados y en líneas generales están bastante bien diseñados.

LONGEVIDAD
Buena cantidad de coches y circuitos que desbloquear. El modo para dos jugadores es bastante divertido.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA




↑ A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A,A.


↑ B,B,B,B,B,B,B,B,B,B,B,B,B,B,B.


↑ A,B,A,B,A,B,A,B,A,B,A,B,A,B,A.

El legendario personaje no se sentiría demasiado orgulloso

BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON



INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **RONIN ENTERTAINMENT** DESARROLLADOR: **VIVENDI UNIVERSAL** MULTIJUGADOR: **1**
FECHA DE LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE 2002** WEB: **WWW.UNIVERSALINTERACTIVE/BRUCELEEGAMES/ QUEST**

LO MÁS espectacular de este programa es el nombre del que hace gala. Por lo demás, el juego ofrece pocas alegrías y bastante mediocridad. En el ámbito de la jugabilidad se hace demasiado fácil y, aunque el elenco de técnicas y posibilidades de golpeo que posee nuestro protagonista es muy amplio, son innecesarias, ya que es demasiado fácil acabar con nuestros adversarios con los golpes más básicos. El sistema de compra de técnicas enrarece y distorsiona un poco el juego y, en realidad, no aporta nada nuevo a lo que ya hemos visto en muchas ocasiones. En cuanto a la parte gráfica, en conjunto está pasable, pero si apreciamos las animaciones de Bruce con detenimiento, nos daremos cuenta de que dejan mucho que desear. Y que decir de esos escenarios, que parecen más sacados de una Megadrive que de un sistema de última generación como Xbox. El sonido está bien, quizá representa lo mejor del juego ya que nos recuerda a las viejas películas de Kung Fu.

Por lo demás, incluso los tiempos de carga son lentos, resultando el programa en sí, tedioso. Lamentamos mucho que un juego con tan grandes posibilidades acabe siendo un auténtico fiasco.

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Gran potencial de técnicas y golpes, pero no se utilizan ni la cuarta parte de ellas.

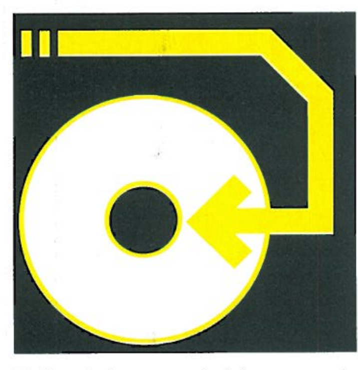
ADICCIÓN
Es bastante fácil y el juego se acaba con facilidad.

ESTILO
Muy lejos de recrear la atmósfera de la *Golden Harvest* y el *Kung Fu*.

LONGEVIDAD
Muchos enemigos a los que derrotaremos con una sencilla combinación de teclas.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





EN EL DVD

El disco de juegos que incluímos en cada ejemplar de la revista es exclusivo. Cada discos incluye demos jugables y películas de juegos para Xbox. Y para que no pierdas ni un minuto averiguando cómo puedes controlar a tus personajes favoritos o hacer que el deportivo corra más, te ofrecemos esta detallada guía donde encontrarás toda la información necesaria antes de empezar a jugar.

ES MUY FÁCIL escoger tu propio camino navegando en nuestro disco exclusivo de demos. Sólo tienes que utilizar el *pad* direccional, tanto derecho como izquierdo, para escoger una opción del menú. Cuando hayas decidido qué quieres hacer (jugar las demos, ver los vídeos o saber quiénes hacemos la revista), presiona el botón A para seleccionar la opción. Si quieres retroceder en el menú, presiona el botón B, y si presionas el botón blanco acercarás el *zoom*. Éstas son las pequeñas directrices que tienes que seguir para que aproveches al máximo todo lo que nuestro DVD exclusivo te va a ofrecer. ¡Disfrútalo!

PELÍCULAS EN EL DVD

Trailers de juegos para Xbox



- »THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND
- »STEEL BATTALION
- »LAMBORGHINI
- »JURASSIC PARK: PROJECT GENESIS
- »COLIN MCRAE 3
- »...Y OTROS SEIS VÍDEOS MÁS

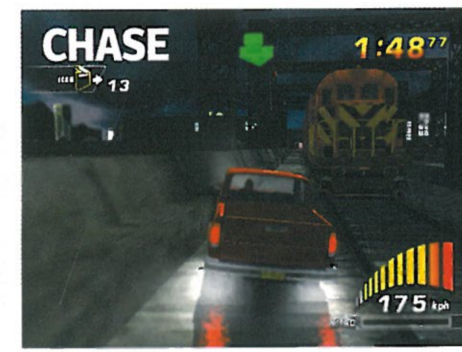


Recuerda que para que el menú de nuestro DVD aparezca en castellano tienes que configurar este idioma en tu consola Xbox.





↑ Llegan espectaculares carreras de rallies.





↑ Ponte el cinturón que vienen curvas...

PALANCA ANALÓGICA IZQUIERDA	DIRECCIÓN
PALANCA ANALÓGICA DERECHA	ACELERAR/FRENAR
CRUCETA DE DIRECCIÓN	DIRECCIÓN
BOTÓN A	ACELERAR
BOTÓN B	FRENO DE MANO
BOTÓN X	MARCHA ATRÁS
BOTÓN Y	CAMBIAR CÁMARA
GATILLO IZQUIERDO	FRENAR
GATILLO DERECHO	ACELERAR
BOTÓN BLANCO	SIN USO
BOTÓN NEGRO	SIN USO

PALANCA ANALÓGICA IZQUIERDA	DIRECCIÓN
PALANCA ANALÓGICA DERECHA	SIN USO
CRUCETA DE DIRECCIÓN	DIRECCIÓN
BOTÓN A	EMPUJE NITRO
BOTÓN B	FRENO DE EMERGENCIA
BOTÓN X	BOTÓN ESPECIAL
BOTÓN Y	VISTA TRASERA
GATILLO IZQUIERDO	MARCHA ATRÁS/FRENO
GATILLO DERECHO	ACELERAR
BOTÓN BLANCO	RECUPERAR VEHÍCULO
BOTÓN NEGRO	CÁMARA

LA MEJOR SERIE de juegos de rallies de toda la historia aterriza en la consola más potente del momento. Y como no podía ser de otra forma, este mes te ofrecemos una demo en exclusiva. Prepárate, *Colin McRae 3* ya está aquí.

Podrás lanzarte a grandes velocidades en tres tramos sacados de tres carreras de rallies diferentes, aunque el parachoques quedará igual de sucio en cada etapa. Disfruta de las vistas de Warwick, en Inglaterra, de los parajes de Shinshushinmachi, en Japón y de la belleza blanca de Storuman, en Suecia. Cada rally requerirá de ti un tipo de conducción diferente, siendo el de Inglaterra el más asequible y el de Suecia el más complicado, por la poca visibilidad que existe en el terreno. Pero no te preocupes, tienes a tu copiloto que te ayudará y guiará en todo momento. ¿Recuerdas aquello de «giro a la derecha, segunda, sasar...». Pues eso, haz caso a tu Carlos Moya particular y quizás consigas cruzar la línea de meta con el coche entero.

DISFRUTA DE UN NIVEL completo de uno de los títulos más originales del catálogo actual de Xbox. En *Chase* vas a encontrar todo lo necesario para pasar un rato muy, pero que muy divertido: Gángsters, coches de los años treinta y una señorita de armas tomar y especialista de escenas de acción, Chase Corrada.

Sigue las instrucciones del director e intenta que la película sea lo más emocionante posible. Deberás cumplir cuatro objetivos. En el primero de ellos tendrás que destruir dos vehículos chocando contra ellos. Después deberás golpear las cuatro claquetas, alcanzar al tren y, como objetivo final, tendrás que... Mejor descúbrelo tú mismo. Pero no te preocupes, vamos a darte algún consejo. Siempre que veas una rampa, pulsa el botón «A» y ganarás velocidad, con lo cual el salto que realices será mucho más espectacular.

¿Tienes lo que hay que tener para ser un especialista? Pues adelante...

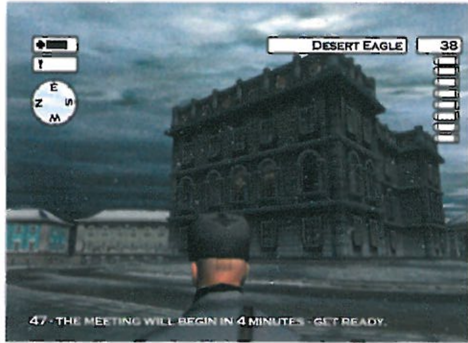






↑ Acrobacias espectaculares sobre patines en línea.





↑ El sigilo será tu mejor aliado.





↑ Otro espectacular juego de conducción.



PALANCA ANALÓGICA IZQUIERDA	**MOVER**
PALANCA ANALÓGICA DERECHA	**MIRAR**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**MOVER**
BOTÓN A	**SALTAR**
BOTÓN B	**HABLAR/SALTAR**
BOTÓN X	**AGARRAR**
BOTÓN Y	**GRINDAR**
GATILLO IZQUIERDO	**GIRAR/GIRO CERRADO**
GATILLO DERECHO	**GIRAR/GIRO CERRADO**
BOTÓN BLANCO	**FAKIE/DESLIZARSE**
BOTÓN NEGRO	**FAKIE/DESLIZARSE**

PALANCA ANALÓGICA IZQUIERDA	**MOVER/APUNTAR**
PALANCA ANALÓGICA DERECHA	**MIRAR**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**ZOOM/ASOMARSE**
BOTÓN A	**ACCIÓN**
BOTÓN B	**SOLTAR OBJETO**
BOTÓN X	**DESENFUNDAR**
BOTÓN Y	**INVENTARIO**
GATILLO IZQUIERDO	**ESPIAR**
GATILLO DERECHO	**ATACAR**
BOTÓN BLANCO	**CÁMARA**
BOTÓN NEGRO	**RECARGAR**

PALANCA ANALÓGICA IZQUIERDA	**DIRECCIÓN**
PALANCA ANALÓGICA DERECHA	**SILENCIAR COPILOTO**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**DIRECCIÓN**
BOTÓN A	**FRENO DE MANO**
BOTÓN B	**SUBIR MARCHA**
BOTÓN X	**BAJAR MARCHA**
BOTÓN Y	**CAMBIAR CÁMARA**
GATILLO IZQUIERDO	**INCLINAR**
GATILLO DERECHO	**ACELERAR**
BOTÓN BLANCO	**MARCHA ATRÁS**
BOTÓN NEGRO	**VISTA TRASERA**

¿SIENTES QUE ESTÁS demasiado pegado al suelo últimamente? Pues enfúndate unos patines en línea y lánzate al vuelo acrobático con la demo de *Aggressive Inline*.

Tienes a tu disposición a tres *skaters*: Chris Edwards, Franky Morales y Chrissy. Edwards es el que tiene las estadísticas más altas, aunque la decisión de escogerlo a él o no sólo dependerá de ti. Elige a un personaje y disfruta del enorme nivel que te ofrecemos, además del tutorial, que te ayudará a comprender todos los controles de tu patinador y a dominar las rampas y vallas como quien no quiere la cosa.

Si te crees un tipo hábil, intenta superar los 18 retos que tienes por delante. Si lo consigues, nos quitamos el sombreo ante tu maestría con los patines. Palabra de *xboxero*.

HE AQUÍ ALGO que no podrás rehusar. El primer nivel (completo) de *Hitman 2*. Tienes cuatro objetivos que deberás cumplir utilizando el sigilo como mejor arma. No intentes entrar a golpe de pistola o metralleta, puesto que con eso sólo conseguirás que te llenen de plomo. Utiliza tu astucia y quizás sobrevivas.

El nivel que te ofrecemos es harto difícil por la sencilla razón de que no podrás guardar la partida a mitad de nivel, así que ándate con mucho ojo. Pero no te preocupes, en el juego final puedes guardar la partida entre 2 y 3 veces en cada nivel.

Si estás harto de ser siempre el chico bueno de la historia, no esperes más y encarna a este *silencioso* asesino.

UN CIRCUITO Y DOS de los mejores vehículos que hayan pasado por el Mundial de rallies en los últimos años. Ponte al volante de un Peugeot 206 o de un Toyota Corolla y aprieta el acelerador a fondo mientras recorres los parajes de la isla de Gran Canaria.

¿Te gusta lo que has visto hasta ahora? Pues no te pierdas el juego final, que dispondrá de 19 coches oficiales y 24 pistas a cual más retorcida y complicada. Varios modos de juego, entre los que se incluye, por supuesto, el de multijugador a pantalla partida, y muchas otras opciones y secretos que muy pronto descubrirás.

Demuestra que eres el mejor al volante en este arcade de conducción espectacular...





EL GRAN RETO

MES A MES seguimos intentado que os volquéis participando en la sección más interactiva de la revista. Y, de momento, hay que reconocer que la cosa no va nada mal, pues cada vez sois más los que os animáis a concursar.

Este mes el Gran Reto está centrado en la demo de *Colin McRae 3*, la anhelada llegada de uno de los juegos de conducción más populares de todos los tiempos a Xbox. Lo que tenéis que hacer es intentar conseguir el mejor tiempo posible en el difícil recorrido de Storuman. Como casi siempre os damos un registro orientativo: nosotros hemos conseguido un tiempo de 03.08.07. A ver de que sois capaces vosotros...

Si consigues un buen tiempo, tienes dos opciones para demostrarnos tus habilidades: enviarnos una foto de la pantalla en que se muestra la marca que has conseguido o bien grabar una cinta de vídeo con la secuencia en la que se aprecia tu registro, siempre acompañados del cupón anexo que encontrarás en esta misma página. Por cierto, y casi por aclamación popular: Sí, también podéis enviar las imágenes que toméis con cámaras digitales por correo electrónico (pero no olvidéis enviar simultáneamente el cupón adjunto). Y recordad que solamente es válido el envío de un tiempo.

¿Los premios? Los cinco mejores registros que recibamos obtendrán como recompensa un magnífico polo de *Colin McRae 3*, por cortesía de Codemasters.

Ya lo sabes: juega, participa y que tengas suerte. No olvides enviarnos la foto o el vídeo junto con tus datos para que llegue antes del día 10 de diciembre (último día para la recepción de los tiempos). Los ganadores del concurso serán publicados en el número 11 de la Revista Oficial Xbox Edición Española, correspondiente al mes de enero.



← **Los cinco jugadores más habilidosos obtendrán como recompensa este magnífico polo.**

La dirección para enviar vuestros tiempos es:

Revista Oficial Xbox Edición Española
Concurso Reto Colin McRae 3
Paseo de San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
o
xbox.mad@mcediciones.es

CUPÓN GRAN RETO

Envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. El Gran Reto *Colin McRae 3*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 10 de diciembre. Los ganadores saldrán publicados en el número 11 de la *Revista Oficial Xbox Edición Española* (enero).

Nombre:. . . . .

Apellidos:. . . . .

Dirección: . . . .

. . . .

Localidad: . . . .

Provincia: . . . .

C.P.: . . . .

Mi tiempo: . . . .

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.



GANADORES

Reto *Conflict: Desert Storm*

Edgar Alian Marín (Tarragona) 4:12
José Maria Mayorga (Ciudad Real) 4:13
Edgar Peter Trabal (Barcelona) 4:25
Antoni Erro Mas (Barcelona) 4:27
Rubén Arbelo López (Las Palmas de Gran Canaria) 4:28

GANADORES

Juego *The Thing*

Nil Corominas Faja (Girona)
Miguel Manuel Gómez (León)
Bernardino Pavón Rodríguez (Madrid)
José Martín Sánchez (Melilla)
Francisco Javier Sueros (Vizcaya)
Daniel Calles Chapado (Valladolid)
Alberto García Rodríguez (Toledo)
Santiago López Ruiz (Barcelona)
Manuel Mesa de la Rocha (Sevilla)
Miguel Ángel Sánchez (Pontevedra)




CONCURSO
La Revista Oficial Xbox Edición Española, en colaboración con Sogepaq, te ofrece la posibilidad de conseguir uno de los 5 DVD de Crossroads que regalamos.
SOGEPAQ
Britney Spears
CROSSROADS
HASTA EL FINAL
BRITNEY SPEA
LOS SUEÑOS CAMBIAN.
LOS AMIGOS SON PARA SIEMPRE.
CROSSROADS
HASTA EL FINAL
HENRY'S
¿CÓMO PUEDES CONSEGUIRLOS? Para participar en el sorteo envía el siguiente cupón con tus datos personales a: Revista Oficial Xbox Edición Española. Concurso Crossroads. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona. Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 20 de diciembre. Los nombres del ganador saldrá publicado en el número 11 de la Revista Oficial Xbox Edición Española.
Nombre:........................ Apellidos:................................
Dirección: .... Localidad:........................
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfonos: .... Edad: ....
Correo electrónico:...
☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.



CLASE MAESTRA

BUFFY LA CAZAVAMPIROS

¡TODOS LOS OBJETOS SECRETOS AL DESCUBIERTO!



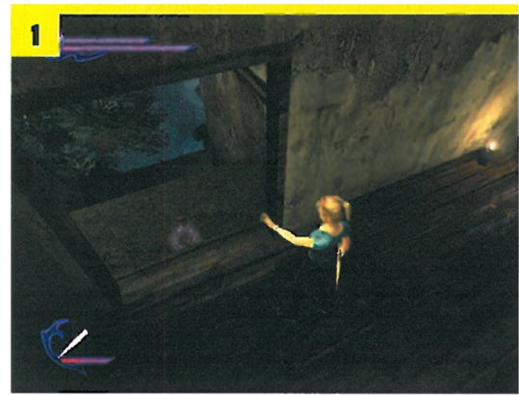
SIEMPRE que ha habido algún vampiro caminando por las calles, ha aparecido también un cazador... Es fácil olvidar las fuerzas de la oscuridad cuando Buffy Summers patrulla por las calles de Hellmouth. Por desgracia, la vida no es coser y cantar en Sunnydale. En realidad, se ha convertido en un infierno.

Con la clase maestra de este mes, esperamos prolongar tus días de cazador o cazadora de vampiros revelándote todos los secretos ocultos de *Buffy, La Cazavampiros*. Los objetos más valiosos son los cristales de salud y los de poder. Dáselos a Willow en los diferentes encuentros que tengas con ella y realizará un hechizo que aumentará tus barras de energía. También encontrarás elixires de curación, agua bendita, frasquitos de llamas del infierno y otros *power-ups*.

Si haces una pausa en el juego, verás el número total de secretos que hay y el número de secretos que has descubierto. No hay una recompensa especial si los encuentras todos, pero la energía extra y las armas convertirán tu cruzada contra los vampiros en algo mucho más divertido.



MISIÓN ESPAÑOLA EL PATIO
SECRETOS: 01

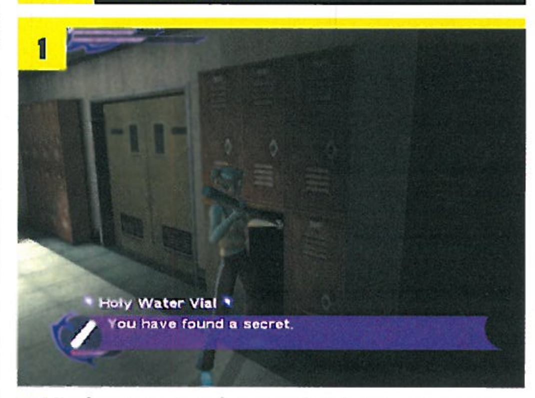


1

>> En el interior de la villa, sube por los montones de heno hasta el nivel superior y rompe las tablas que bloquean la ventana (cerca de la llave). Hay un elixir en el borde exterior.

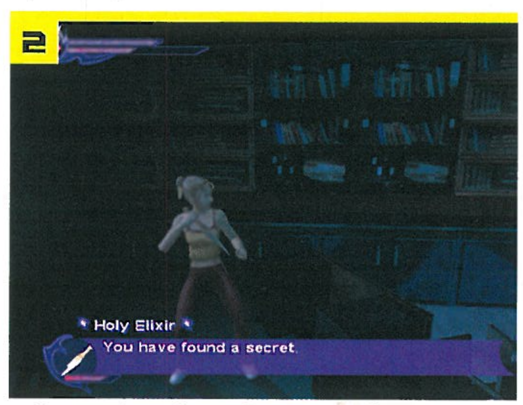


GIMNASIO DEL INSTITUTO SUNNYDALE
SECRETOS: 02



1

>> Mira la secuencia en la que un hombre atraviesa una puerta doble. Corre hacia las puertas rotas y busca un armario de color marrón en el pasadizo. Dale una patada al armario y pulsa el botón «Y» para abrirlo y hacerte con una cápsula de agua bendita.

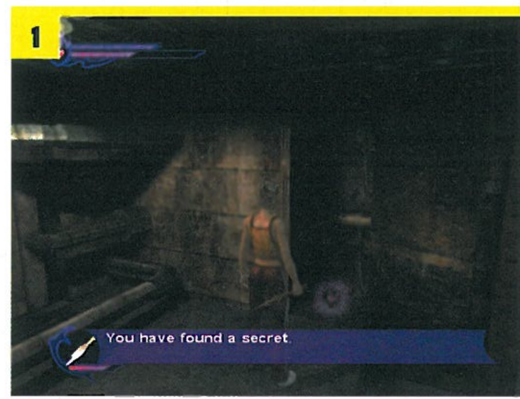


2

>> Entra en el pasadizo en el que aparece el primer perro demonio. Sube por las escaleras y vuelve a la sala adyacente a la habitación en la que se escondía Willow en el nivel anterior. Cerca de la pizarra, detrás de la mesa rota, hay un elixir.

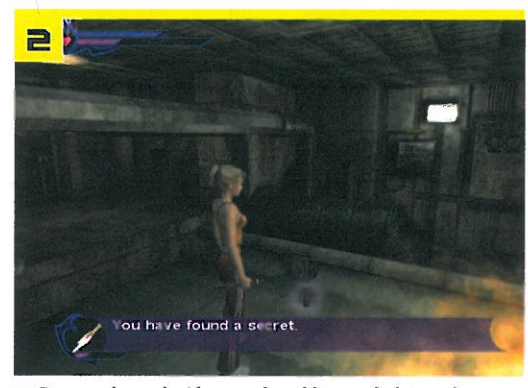


SALA DE CALDERAS DEL INSTITUTO SUNNYDALE
SECRETOS: 02



1

>> Busca una puerta oxidada en el lado derecho de la primera habitación. Ábrela con el botón «Y» para hacerte con el elixir.

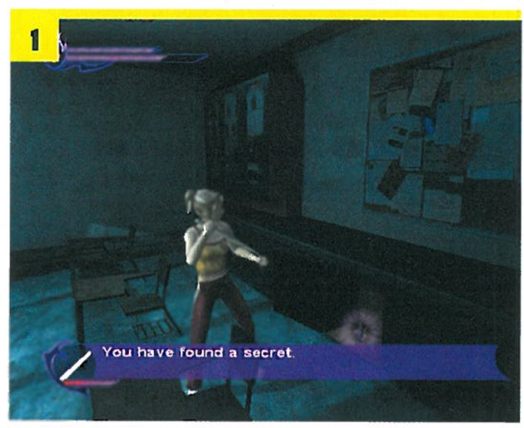


2

>> Provoca la explosión y vuelve al hueco de la escalera principal. Baja por las escaleras hasta la entrada de la sala de calderas. La explosión ha limpiado la puerta del conserje. Echa un vistazo y no te vayas sin el elixir.



BIBLIOTECA DEL INSTITUTO SUNNYDALE
SECRETOS: 01



1

>> Después de acabar con el vampiro de las granadas, métete en la clase. En la parte trasera de la habitación verás una pequeña puerta blanca entreabierta. Dirígete hacia allí y pulsa el botón «Y» para abrirla y encontrar otra cápsula de agua bendita.





EL CLUB NOCTURNO BRONZE
SECRETOS: 02



1

Evita al vampiro gigante y dirígete hacia arriba por las escaleras hasta el piso superior del club nocturno. Mira debajo de la mesita de madera y encontrarás un regalo.



2

Pasa la habitación en la que una víctima humana atraviesa volando una ventana y salta por el balcón que hay justo encima. Ahí encontrarás un cristal de salud.

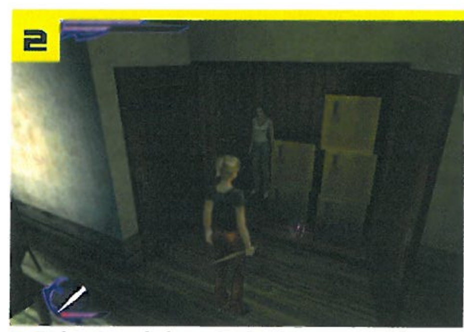


EXTERIOR DEL CLUB NOCTURNO BRONZE
SECRETOS: 03



1

Corre por el balcón del área grande exterior en el que reside Spike. Déjate caer por la ventana del tejado y hazte con el elixir.



2

En la misma habitación donde has encontrado el primer secreto, busca el armario y pulsa el botón «Y». En el interior encontrarás a una bonita chica y un elixir.

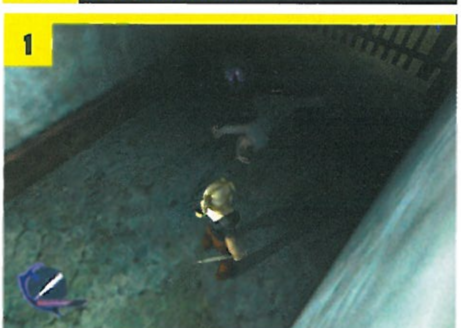


3

Vuelve hasta el tejado de cristal. En lugar de dejarte caer, agárrate a la barra que hay cerca. Al otro extremo de la barra encontrarás un cristal de poder.



CALLES TRASERAS DEL CLUB NOCTURNO BRONZE
SECRETOS: 02



1

Pasa por la puerta atravesada por el perro demonio. Rompe los tablones del interior. Encontrarás un cristal de salud en el suelo, cerca del cadáver.



2

Después de la secuencia de Scylla, sal corriendo, salta al barril y sube a la plataforma de encima de la entrada. Detrás de las cajas hay otro cristal de poder.

CARRIL DE TREN DEL CLUB NOCTURNO BRONZE
SECRETOS: 02



1

Corre hacia el final de la vía. Ten cuidado de que no te arrolle el tren. En el suelo, al lado izquierdo, encontrarás un cristal de poder.

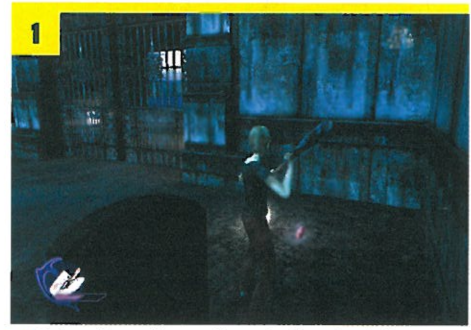


2

Después de pasar de un tejado a otro con el cable, rompe las cuatro cajas que hay detrás de la pequeña pared y hazte con tu recompensa.



CEMENTERIO DE SUNNYDALE: ENTRADA
SECRETOS: 03



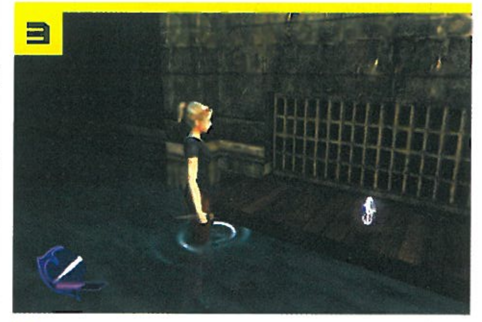
1

Golpea la tumba que hay a la derecha de la puerta principal (mirando hacia ella) para hacerte con un cristal de poder.



2

Abre la puerta de la cripta naranja al final de las escaleras del segundo patio. En el interior, hay un zombi que esconde un elixir.



3

Después de la aparición del vampiro gigante, déjate caer por el agujero que ha creado. Encontrarás un riachuelo que te llevará hasta otro cristal de poder.

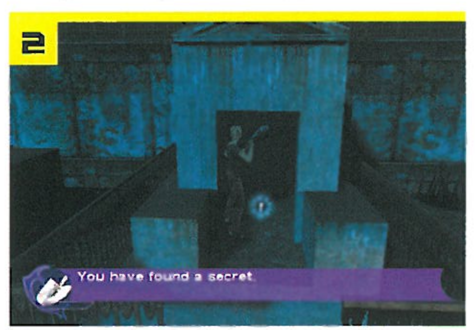




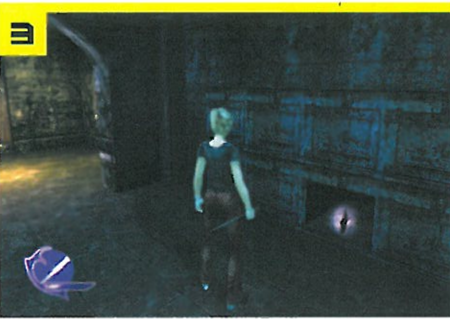
PATIO DEL CEMENTERIO DE SUNNYDALE
SECRETOS: 03



>> Pasa por la puerta principal e inmediatamente gira a la izquierda. Verás dos velas al lado de una pared muy sospechosa. Golpea los ladrillos y obtendrás una recompensa.



>> Encontrarás un cristal de poder en la pequeña construcción en forma de cripta, a la derecha del ataúd de donde salen los zombis.



>> Justo antes del final del nivel, un grupo de zombis te atacará. Encontrarás un cristal de salud en una de las tumbas de las que ha salido un zombi.

CRIPTAS DEL CEMENTERIO DE SUNNYDALE
SECRETOS: 03



>> Al principio del nivel, otro grupo de zombis te atacará. Hay un elixir escondido en una de sus tumbas.



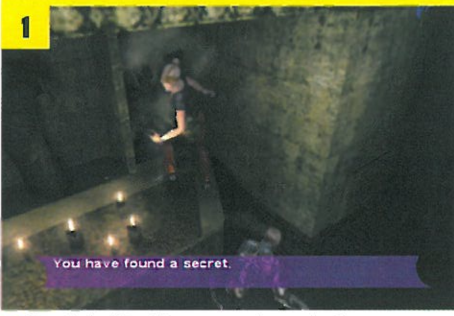
>> Acaba con los zombis de la parte azul que hay en la habitación más grande del nivel. Después, sube por las escaleras que hay en el área más grande y busca un elixir en la tumba.



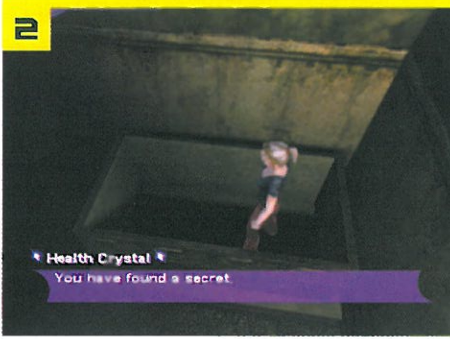
>> Dentro de la pared que tiene dos velas hay un cristal de poder. Encontrarás esta pared a la derecha de la puerta principal cerrada, en la parte final del nivel.



PASAJES SECRETOS DEL MAUSOLEO
SECRETOS: 03



>> Ve a la habitación que contiene el primer interruptor azul y mira hacia arriba del altar. A la derecha de la estatua del ángel hay un relieve roto; golpéalo y accederás a un cristal de poder.



>> Déjate caer en el ataúd que hay a la izquierda en la habitación grande y bien iluminada. Encontrarás un cristal de poder en una de las tumbas de los zombis.



>> Déjate caer en el ataúd de la derecha en la habitación grande e iluminada. Rompe la pared de la zombi femenina y encontrarás un cristal de poder.



CATACUMBAS DEL MAUSOLEO
SECRETOS: 02



>> En la habitación de las dos cascadas, utiliza la ballesta para disparar a la calavera verde que hay debajo del balcón. Después descubrirás un pasaje secreto en el que encontrarás un elixir.



>> Justo antes de saltar la pequeña grieta cerca de la salida, mira abajo y podrás hacerte con un cristal de salud.



PUENTE DE LA IGLESIA HUNDIDA
SECRETOS: 02



>> Gira hacia la izquierda justo antes de saltar el puente. Déjate caer al nivel inferior y golpea la lápida para conseguir un elixir.





>> Encontrarás un cristal de salud en el borde más alto de la iglesia, justo encima de la fuente de agua sagrada.



ALA OESTE DE LA IGLESIA HUNDIDA
SECRETOS: 02



>> Golpea las dos lápidas que hay a ambos lados de la estatua del ángel. Después la estatua se abrirá y descubrirás un cristal de salud.



>> Acaba con los dos demonios después de encender la segunda llama. Busca una sección rota en las paredes de esta zona ya que por allí se esconde un elixir.

BAPTISTERIO DE LA IGLESIA HUNDIDA
SECRETOS: 02



>> Golpea la chimenea blanca de la habitación en la que un demonio mata a un humano. Hay un cristal de poder en el interior.



>> Pulsa el botón blanco de la pared en la habitación que tiene los escalones grandes y verdes. Se abrirá un pasaje secreto en el que encontrarás un cristal de poder.



VESTÍBULO PRINCIPAL DE LA MANSIÓN DE ANGEL
SECRETOS: 02



>> Pulsa el botón de la pared en la zona exterior en la que aparecen un par de demonios. Un compartimiento secreto esconde un cristal de poder.



>> Después del botón de la puerta azul, golpea las ventanas grandes y salta por ellas. Pulsa el botón secreto que hay a la izquierda de la fuente y una secuencia de vídeo te revelará dónde puedes encontrar un poco de agua bendita.

ZONA DE LOS MUELLES DE CARGA DE SUNNYDALE
SECRETOS: 02



>> Corre por la cinta transportadora y evita el agujero. Al final de la cinta encontrarás un elixir.



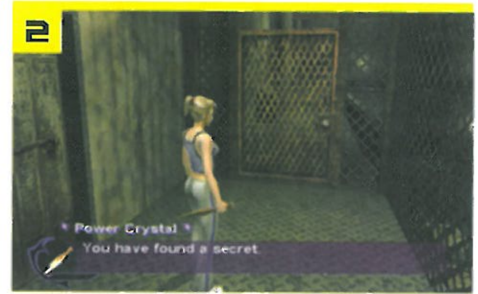
>> En el almacén principal de carga hay un contenedor naranja con un barril al lado (cerca del agua). Golpea el barril y descubrirás un elixir.



PUESTO DE RECOGIDA DE LOS MUELLES DE SUNNYDALE
SECRETOS: 02



>> Golpea la puerta rota del armario, justo debajo del microondas en la habitación donde te atacan las arañas. En el interior, por supuesto, te espera un regalo.



>> Salta por encima de las cajas que forman un puente encima del agua en el área principal. En el lado opuesto verás una escalera que te llevará a un cristal de poder.

MUELLES DE SUNNYDALE
SECRETOS: 02



>> Hay un cristal de poder al final del pasadizo que está al lado del mar. Cerca del edificio de los ventiladores y el tejado de cristal.



Después de la confrontación con el vampiro grande, ve hacia fuera y corre hacia delante. A la izquierda verás una puerta marrón. Pulsa el botón «Y» para abrirla y podrás recoger un cristal de poder.



GRÚA DE LOS MUELLES DE SUNNYDALE
SECRETOS: 02



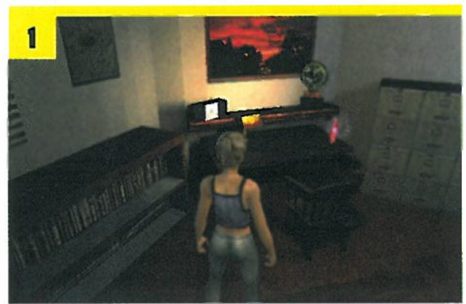
En el área final exterior, en la que te enfrentas con dos sirenas, salta por encima del montón de cajas hasta alcanzar el borde amarillo del tejado. Allí se esconde otro cristal de poder.



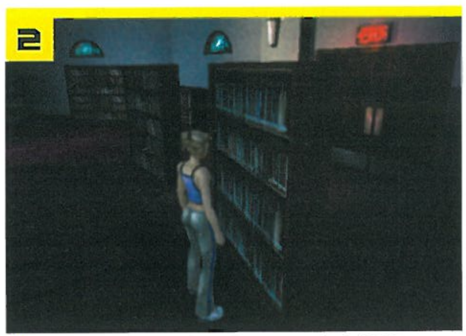
Pon en marcha la rociadera para apagar las cajas que arden. Detrás de éstas se esconde un cristal de poder.



REUNIÓN DEL GRUPO EN LA BIBLIOTECA 5
SECRETOS: 02



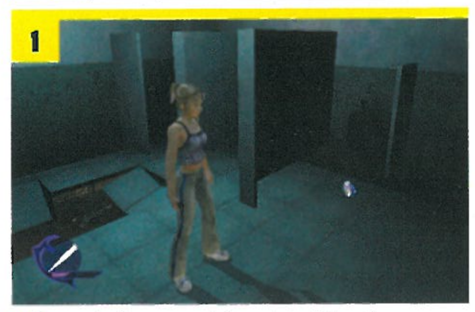
Acaba con el primer demonio y échale un vistazo al despacho de la biblioteca. Encontrarás un cristal de poder.



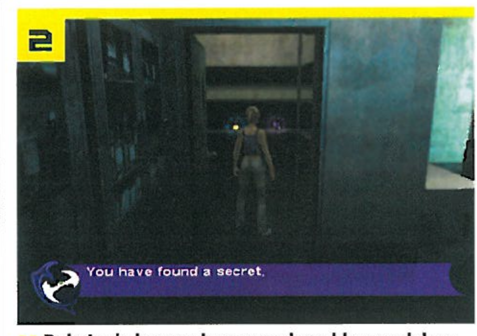
En la estantería del nivel superior de la biblioteca detrás de Giles podrás pulsar un interruptor escondido. Una secuencia de vídeo te mostrará el camino hacia un cristal de salud secreto (dentro del armario).



VESTÍBULO DEL INSTITUTO DE SUNNYDALE
SECRETOS: 03



Después de conseguir la tarjeta del profesor muerto, vuelve a los servicios de los chicos y recoge el agua bendita.



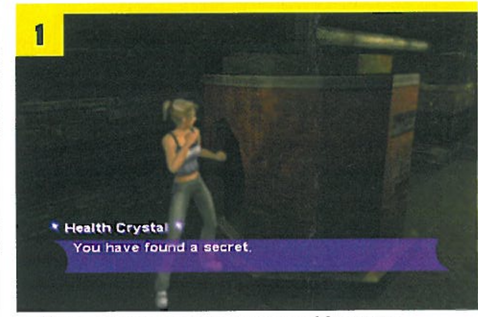
Debajo de las escaleras grandes y blancas del patio del instituto hay una puerta doble. Entra y sube por la ventana rota. Hay un frasquito de llamas del infierno y un elixir en el armario de la sala de rayos X.



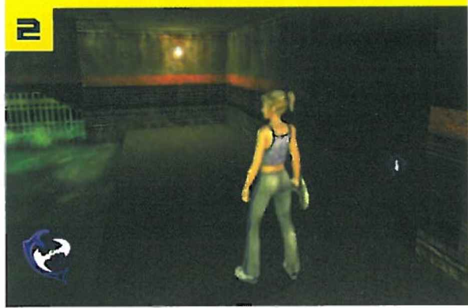
Sube por las escaleras grandes y blancas del patio. Hay un cristal de poder a lo largo del borde a la izquierda (este cristal sólo aparece cuando todos los monstruos están muertos).



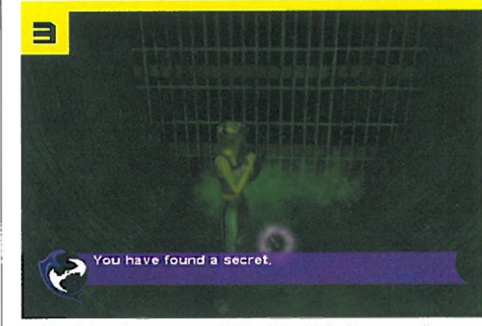
ALCANTARILLAS DEL INSTITUTO DE SUNNYDALE
SECRETOS: 05



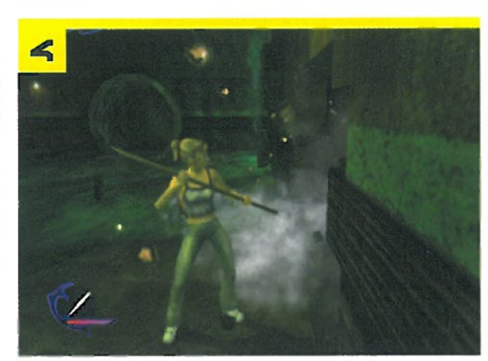
Haz un agujero en la primera caldera para conseguir un cristal de salud.



Salta a través del río verde de lodo en la habitación de la desembocadura más grande de la alcantarilla. Golpea la pared que hay cerca del punto donde emerge la sirena. Encontrarás un cristal de poder y un frasquito de llamas del infierno.

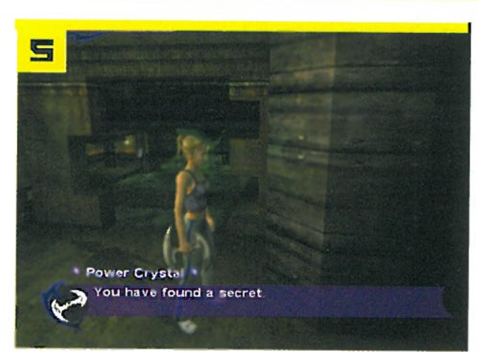


Podrás obtener un elixir al final de la pequeña desembocadura en la habitación de las dos sirenas.



Golpea la pared de la izquierda de la desembocadura de la misma habitación. Una cavidad oculta te permitirá recoger algunos cartuchos benditos y otros de llamas del infierno.

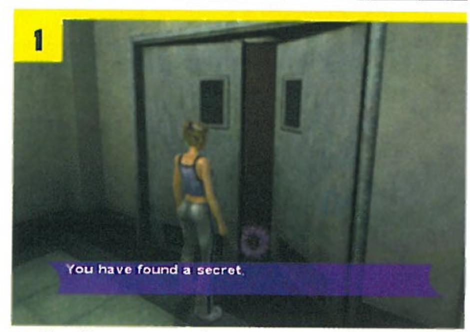




Salta a través de la cavidad de la pared que han hecho los dos demonios. Ve recto y encontrarás un cristal de poder.



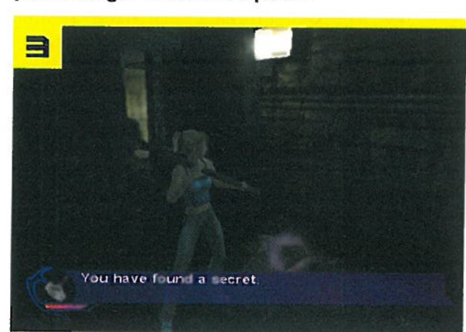
SÓTANO DEL INSTITUTO DE SUNNYDALE
SECRETOS: 03



Abre la puerta que hay justo detrás de ti al principio del nivel. Hallarás un elixir.



Después de bajar por la escalera de la gran ventana azul, camina cerca de los servicios de los chicos y aparecerá un vampiro. Entra en el lavabo para conseguir un cristal de poder.



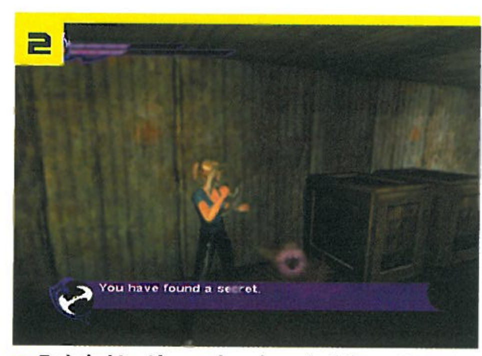
Busca el extremo más alejado de la caldera, en el que se hallaba el interruptor (al principio del juego). Hay un elixir en el suelo.



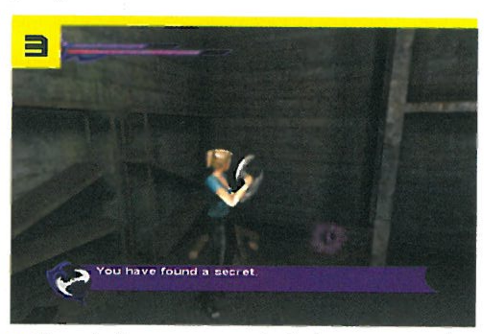
PATIO DE LA FUNDICIÓN
SECRETOS: 04



Sube encima de las cajas que hay cerca del puente retráctil. Golpea la caja de cartón y consigue el cristal de poder.



En la habitación que hay después del puente retráctil, sube por la escalera y golpea todas las cajas para ganar un elixir.



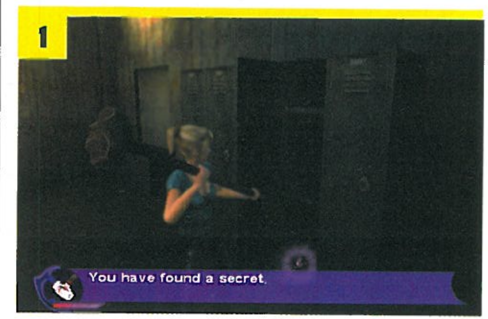
Después de poner en marcha la cinta transportadora, vuelve al nivel inferior y regresa al puente retráctil. Se abre una nueva área. Golpea la caja de la esquina izquierda más alejada para conseguir un elixir bendito.



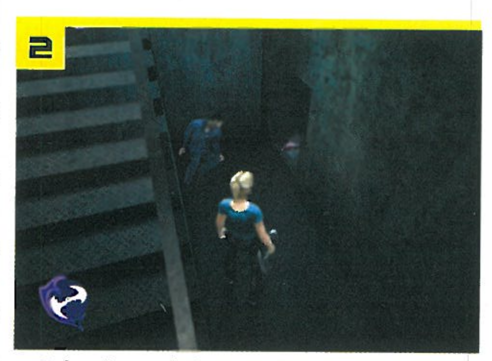
Dispara una flecha con la ballesta a la señal de advertencia de «peligro biológico» en la parte superior de la fundición. El vídeo te mostrará cómo se abre una puerta a una zona con un cristal de poder.



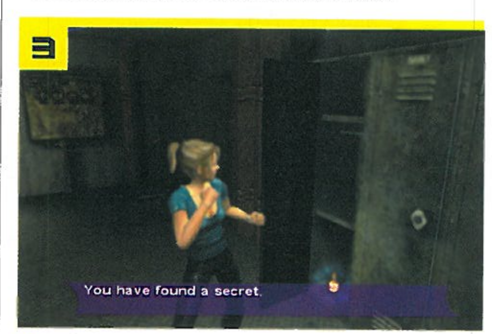
ASCENSOR DE LA FUNDICIÓN
SECRETOS: 05



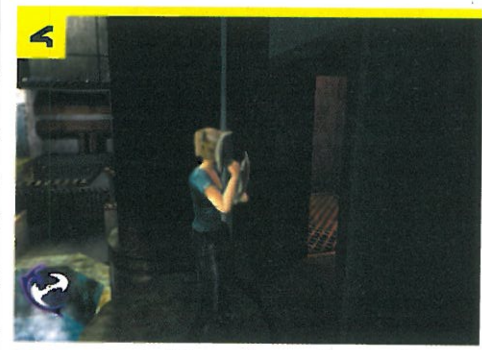
Echa un vistazo a los armarios de la primera zona cerca del mazo: encontrarás un elixir en el interior de uno de ellos.



Golpea la pared a la izquierda de la base de los escalones pequeños (cerca del humano en el suelo). Encontrarás un cristal de salud en el interior.



En la habitación en la que Buffy tira de la palanca para abrir la escotilla, intenta abrir uno de los armarios. Se te recompensará con un frasquito de llamas del infierno.



Corre a través del pequeño pasadizo amarillo y a lo largo del conducto hasta un pequeño agujero rojo. Pasa a través del agujero y sube hasta el borde del interior para alcanzar un cristal de poder.



play:more



Echa un vistazo a la pared rota en el nivel inferior cerca de las baterías gigantes. Encontrarás un elixir.





Antes de saltar a través del pasadizo, golpea la pared que hay cerca de la valla de cables para descubrir otro objeto secreto.



Dispara una flecha con la ballesta a la señal de «Stop» a través de las puertas de metal gigantes. Estas puertas sólo se abren cuando el contenedor grande de metal fundido se está moviendo. Una secuencia de vídeo te revelará una escotilla secreta que contiene un cristal de salud.





Golpea los barriles que hay detrás de la piscina de lava en la primera zona. Encontrarás un cristal de poder.



Pasa a través del agujero rojo y golpea la pared para conseguir un cristal de salud.



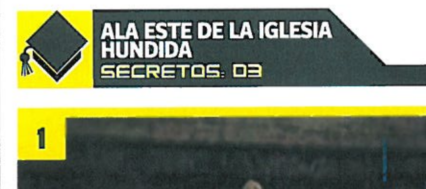


Hay una pared que puedes derribar detrás de los tres botones amarillos. Un frasquito de agua bendita te espera.

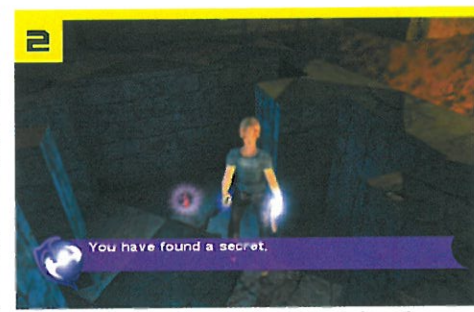




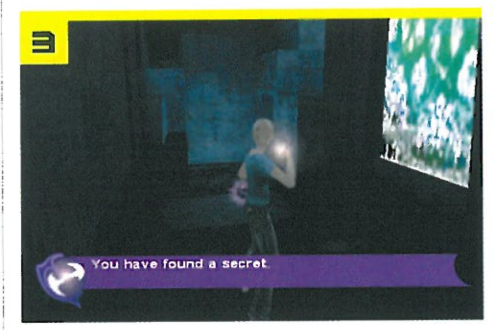
Cruza el puente, gira a la derecha y dirígete hacia el pasadizo gris. Golpea la pared y logra el cristal de poder.



Hay una puerta que puedes romper justo enfrente de la doble puerta cerrada. Encontrarás un elixir en su interior.

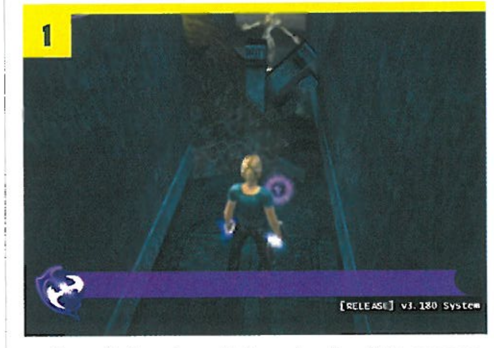


Después de pasar por el pasadizo de los pilares, déjate caer en el pequeño agujero y encontrarás un elixir.



Camina hacia el lado de los pequeños escalones que conducen al vestíbulo principal (en la habitación de la ventana grande de cristal). Rompe la pared y recoge el elixir.





Después de pulsar el interruptor de salida, empezará a elevarse una plataforma y caerá sobre un foso de ácido. Utiliza la plataforma para saltar el foso y correr hacia la derecha del caldero de fuego. Encontrarás otro elixir más.

FIN



MC EDICIONES S.A. www.mcediciones.es
Paseo San Gervasio, 16-20 - Tel. 93 254 12 50 - Fax 93 254 12 63 - 08022 Barcelona
Orense, 11 bajos - Tel. 91 417 04 83 - Fax 91 417 04 84 - 28020 Madrid

Náutica











Entretenimiento

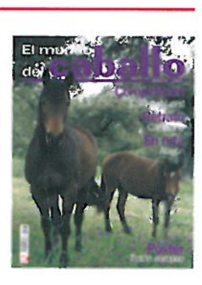




Animales







T.I.C. (tecnología de la información y comunicación)







Labores



Música













Salud



Videojuegos





Creatividad Digital







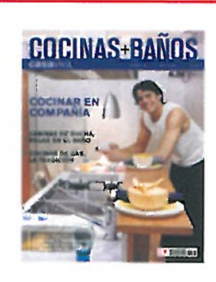
Ciencia





Decoración







Tuning







Ultimos lanzamientos





El fruto de la buena comunicación

En la Revista Oficial Xbox Edición Española queremos que saques el máximo provecho del potencial de tu consola Xbox. Por eso, te ofrecemos cada mes los estrenos de las mejores películas en DVD. Al salir de fábrica Xbox no reproduce DVD, sino que el usuario debe adquirir una unidad remota, constituida por un mando a distancia y un receptor infrarrojo que se conecta al puerto del controlador, para poder visualizar el DVD. Una vez instalada la unidad remota, Xbox ya estará preparada para reproducir DVD. Ponte cómodo, prepara las palomitas y... ¡Que empiece la función!



SPIDER-MAN

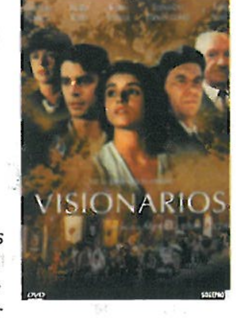
EN UN VIAJE escolar, en el que Peter Parker y sus compañeros asisten a una demostración científica de arácnidos, una araña genéticamente alterada muerde a Peter. Al poco tiempo descubre que tiene poderes inusuales: ha sido dotado de la fuerza y la agilidad de una araña, así como de un sentido arácnido. Después de descubrir estos poderes, Peter gana un concurso de lucha libre. Pero el promotor de luchas se niega a pagar Peter, quien poco después tiene la oportunidad de atrapar al ladrón que acaba de robar al mismo promotor que se negó a pagarle. Momentos después el mismo ladrón asesina a su amado tío Ben. Su tío le dijo tiempo atrás que «un gran poder conlleva una gran responsabilidad», y Peter toma estas palabras y decide utilizar sus extraordinarios poderes para combatir a los villanos, en este caso al Duende Verde que hará lo imposible para derrotar a Spider-Man.

La creación original del ejecutivo de Marvel Comics, Stan Lee, y el diseñador de personajes de Marvel, Steve Ditko, el Hombre Araña, apareció en 1962 en el último número del deteriorado cómic *Amazing Fantasy*. El éxito fue tan grande que pasó a llamarse *Amazing Spider-Man* y reapareció en marzo de 1963. Desde entonces, el Hombre Araña se ha convertido en uno de los más populares súper héroes de todos los tiempos. Ahora, gracias a Sam Reimi y tras varios intentos frustrados, ha llegado primero a la gran pantalla y ahora a nuestras casas en esta espectacular edición doble de *Spider-Man*.

INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **SAM REIMI**
- INTÉRPRETES: **TOBEY MAGUIRE, WILLEM DAFOE, KIRSTEN DUNST, JAME FRANCO**
- AUDIO: **CASTELLANO, CATALÁN E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **CIENCIA FICCIÓN**
- DISTRIBUIDOR: **COLUMBIA TRISTAR**

VISIONARIOS

DESDE que la vio por primera vez, José no pudo apartar los ojos de Usúa. En los años de la República, un pueblo del norte se conmociona con las apariciones de la Virgen, que predice un mal terrible. Al menos, eso es lo que anuncia un curioso grupo de jóvenes que aseguran verla. Los valles vascos se llenan de creyentes, curiosos y escépticos y Usúa es una de ellos. Basándose en un hecho real, Manuel Gutiérrez Aragón, realizador de *Cosas que dejé en La Habana*, dirige a un importante elenco de actores, encabezado por Eduardo Noriega e Ingrid Rubio, en un filme que cuestiona la fe en momentos difíciles.



EXTRAS
- Biofilmografías
- Trailer
- Galería de fotos
- Cómo se hizo

INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **MANUEL GUTIÉRREZ ARAGÓN**
- INTÉRPRETES: **KARRA ELEJALDE, EDUARDO NORIEGA, INGRID RUBIO, EMMA SUÁREZ**
- AUDIO: **CASTELLANO EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **DRAMA**
- DISTRIBUIDOR: **SOGEPAQ**

JUANA LA LOCA

INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **VICENTE ARANDA**
- INTÉRPRETES: **PILAR LÓPEZ DE AYALA, DANIELE LIOTTI, ELOY AZORÍN, ROSANA PASTOR**
- AUDIO: **CASTELLANO EN DOLBY SURROUND Y DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **DRAMA HISTÓRICO**
- DISTRIBUIDOR: **BUENA VISTA**

LAREDO, 22 de agosto de 1496. Una flota parte rumbo a Flandes con el objetivo de conducir a la infanta Juana a la corte de Bruselas, donde contraerá matrimonio con el que más tarde será conocido como Felipe el Hermoso. Apenas mirarse, nace entre ellos un deseo incontrolable. Sin embargo, el destino tiene otros planes para ellos... Con guión y dirección de Vicente Aranda, *Juana la Loca* describe un amor fatal cuyo fin acaba en tragedia, como ya sucedió en *Celos*. Esta vez, el marco de la historia se sitúa en el siglo XV, un hecho que conlleva extraordinarias labores de decorados, maquillaje y vestuario, algo que sin duda el director catalán ha sabido llevar a cabo holgadamente. Su mejor recompensa fueron tres premios Goya, incluido el de «Mejor Interpretación Femenina» a la extraordinaria interpretación en el papel de Juana de Pilar López de Ayala.





OT. LA PELÍCULA



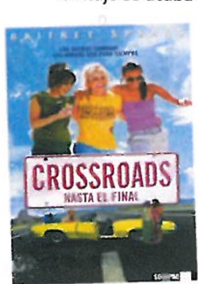
DESPUÉS de los rodajes de *Darkness* y *El segundo nombre* respectivamente, Jaume Balagueró y Paco Plaza aceptaron el proyecto de dirigir *OT. La película*. Junto a las estrellas de *Operación Triunfo* y en compañía de un excepcional equipo técnico, entre los que se encontraban Pablo Rosso al mando de la fotografía, Licio Marcos en el sonido y David Gallart en el montaje, viajaron en autocar de gira por nuestro país. Su objetivo era mostrar lo que estaba sucediendo a los protagonistas del exitoso programa televisivo desde dentro. Entre otras muchas experiencias se cuenta la impresión que supone subirse a un escenario delante de 60.000 personas, mayoritariamente seguidores que apoyan incondicionalmente a sus ídolos.

EXTRAS
- El estreno
- Montajes alternativos
- Spots...

INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **JAUME BALAGUERÓ, PACO PLAZA**
- INTÉRPRETES: **VERÓNICA, ALEX, CHENOA, GENO, JAVIÁN, MANU, NAÍM, NURIA, ROSA, ALEJANDRO, NATALIA, BUSTAMANTE, BISBAL, GISELA, JUAN, MIREIA**
- AUDIO: **CASTELLANO EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **DOCUMENTAL**
- DISTRIBUIDOR: **FILMAX**

CROSSROADS

TRES AMIGAS de la infancia: Lucy, Kit y Mimi, se juntan tras años sin hablarse para cumplir una vieja promesa de la infancia: recorrer el país juntas hasta California. Sin planes y sin dinero, el viaje se acaba convirtiendo en una sucesión de anécdotas y aventuras que les ayudará a conseguir hacer realidad sus sueños. La estrella del pop Britney Spears amplía los horizontes de su prolífera carrera, como ya lo hizo en su momento Will Smith, y protagoniza una divertida *road movie* en la que la famosa cantante se acerca a sus seguidores y muestra que en fondo es una chica normal con las mismas ilusiones que cualquier otra.



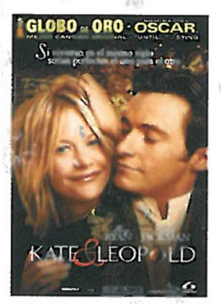
EXTRAS
- Escenas eliminadas
- Trailer español
- Spots MTV
- Editor de video interactivo
- Galería gráfica
- Videoclips musicales
- Documentales
- Y más

INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **TAMRA DAVIS**
- INTÉRPRETES: **BRITNEY SPEARS, TARYN MANNING, ZOE SALDANA**
- AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **ROAD MOVIE**
- DISTRIBUIDOR: **SOGEPAQ**

ALQUILER

KATE & LEOPOLD

KATE MCKAY es una ejecutiva moderna del siglo XXI cuya vida está dirigida a triunfar en el mundo empresarial. Leopold, el tercer duque de Albany, es un caballero soltero y encantador de finales del siglo XIX. Viven en épocas diferentes pero al producirse una rasgadura en el tejido del tiempo, la casualidad hace que Leopold aparezca en el Nueva York del año 2002. Meg Ryan, la actriz de comedia romántica por excelencia, que cuenta en su haber con inolvidables títulos como *Cuando Harry encontró a Sally*, y Huhg Jackman, hasta hace poco actor de cine de acción en filmes como *Operación Swordfish*, forman una atractiva pareja en esta entretenida comedia romántica.



INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **JAMES MANGOLD**
- INTÉRPRETES: **MEG RYAN, HUHG JACKMAN, LIEV SCHREIBER, BRACKIN MEYER**
- AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **COMEDIA ROMÁNTICA**
- DISTRIBUIDOR: **MANGA FILMS**

MONSTER'S BALL

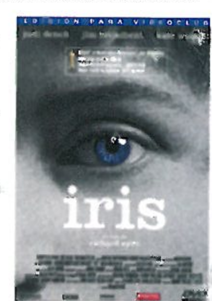
RACISTA y ultraconservador, Hank trabaja como funcionario de prisiones en el corredor de la muerte. Intransigente y violento con los que lo rodean, empieza a cambiar su concepción de la vida cuando conoce a una mujer afroamericana que acaba de perder a su marido en la silla eléctrica. Nace entre ellos una relación en la que se ofrecen mutuamente el cariño que necesitan, aunque ninguno de los dos sabe que en realidad sus vidas estaban ya relacionadas antes de conocerse. Halle Berry, ganadora del «Oscar a la Mejor Actriz» por este papel, y Billy Bob Thornton bordan unas magníficas interpretaciones en este conmovedor filme.



INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **MARC FORSTER**
- INTÉRPRETES: **HALLE BERRY, BILLY BOB THORNTON, HEATH LEDGER**
- AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **DRAMA**
- DISTRIBUIDOR: **DEAPLANETA**

IRIS

NARRA LA HISTORIA del apasionado e inspirador romance entre la novelista y filósofa Iris Murdoch y su marido John Bayley, desde su primer encuentro en el Oxford de los años 50 hasta la muerte de Iris, cuarenta años después a causa de la enfermedad de Alzheimer. Basado en la novela *Elegy for Iris*, de John Bayley, este *biopic* recorre la vida de una de las mujeres más brillantes de Inglaterra. Un largo viaje que cuenta con una acertada Kate Winslet en su etapa adolescente, una extraordinaria Judi Dench en la edad madura y un insuperable Tim Broadbent, cuya interpretación del marido de Iris fue recompensada con el «Oscar al Mejor Actor».



INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **RICHARD EYRE**
- INTÉRPRETES: **JUDI DENCH, KATE WINSLET, JIM BROADBENT, HUGH BONNEVILLE**
- AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **DRAMA ROMÁNTICO**
- DISTRIBUIDOR: **MANGA FILMS**

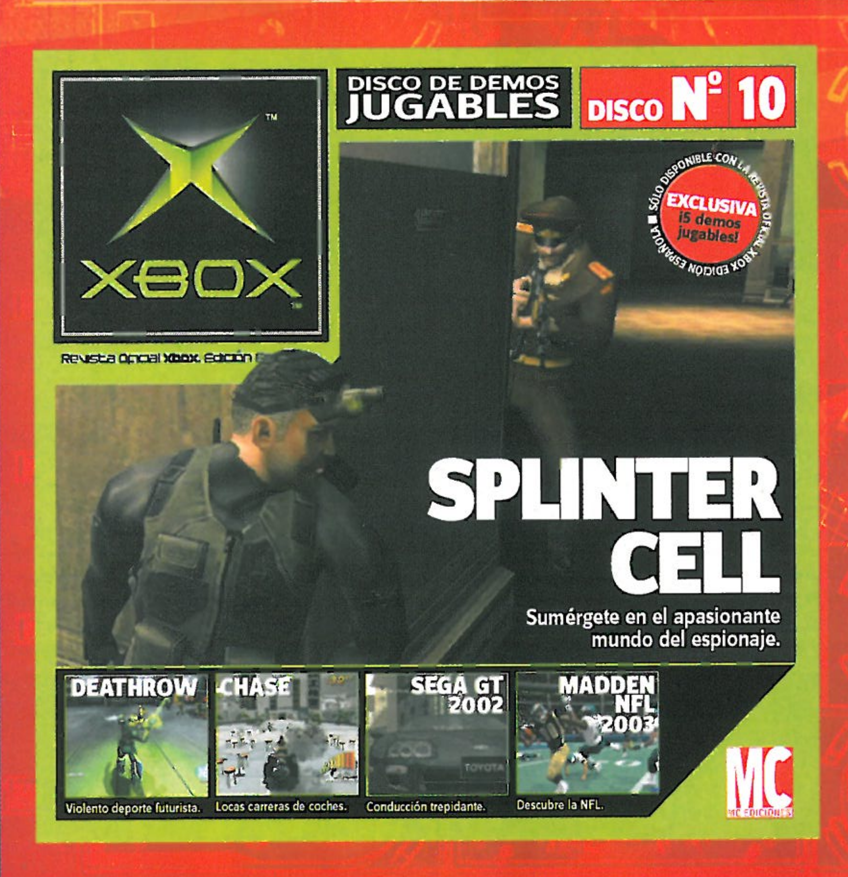


PRÓXIMO NÚMERO

REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

EN EL DVD

DEMOS JUGABLES EXCLUSIVAS DE:



»SPLINTER CELL

La demo estelar de este mes es *Splinter Cell*. No pierdas ni un momento más y sumérgete en el apasionante mundo del espionaje ahora mismo.

»DEATHROW

Atrévete a probar esta brutal e impactante demo jugable de *Deathrow*. Te sorprenderá este violento juego del futuro en el que todo está permitido.

»SEGA GT 2002

Un trepidante juego de conducción de Sega que no te puedes perder. Tendrás que demostrar tu valía al volante de coches reales.

»CHASE

Otro juego de coches con un estilo más que peculiar dentro de un mundo enloquecido. Descubre con esta demo jugable la originalidad de *Chase*.

»MADDEN NFL 2003

Si te gusta el fútbol americano este es, sin duda, tu juego. Disfruta de la nueva joya que nos presenta EA Sports.

NUEVOS ANÁLISIS

- »Blinx
- »FIFA 2003
- »Timesplitters 2
- »Sega Soccer Slam
- »Splinter Cell
- »Sega GT 2002
- »Colin McRae 3
- »El Señor de los Anillos

... Y más análisis de nuevos juegos para Xbox.

» ¡VÍDEOS EN EL DVD!

- »Superman: The Man of Steel
- »Blinx: The Time Sweeper
- »Whacked!
- »Quantum Redshift
- »Tony Hawk's Pro Skater 4
- »Rocky
- »Panzer Dragoon Orta

... Y más vídeos de juegos Xbox

*TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios.







NO HAY ESTILO, NO HAY PUNTOS.











¿Por qué malgastar un año de tu vida intentado aprobar el carnet de conducir para acabar llevando la chatarra de tu hermano? Si lo que buscas es conducir los automóviles más potentes y recorrer más de 300 circuitos repartidos entre Londres, Tokyo, San Francisco y Nueva York, bienvenido a Project Gotham Racing. Pero recuerda, ser el más rápido no es suficiente, tendrás que cuidar tu estilo y convertirte en el amo del circuito. Pisa fuerte el acelerador, mírate de vez en cuando en el retrovisor y llévate unos calzoncillos extra, los vas a necesitar.

PLAY MORE. PLAY PROJECT GOTHAM RACING.™





www.xbox.com/es/projectgotham

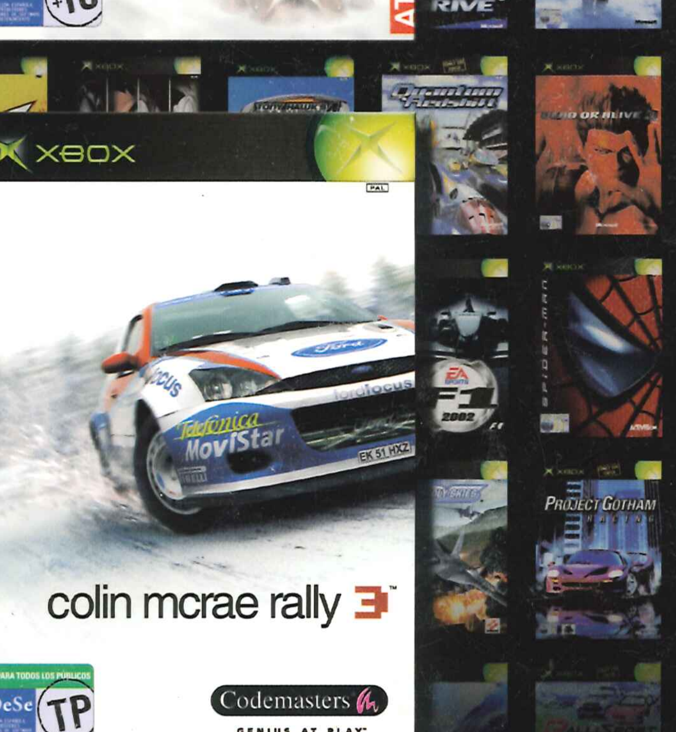
aDeSe TP TOTALMENTE EN CASTELLANO

ESTE NOVIEMBRE, 4 ESTRENOS DE CINE PARA LA PEQUEÑA PANTALLA.










SEGA GT 2002


UNREAL CHAMPIONSHIP


BLINX

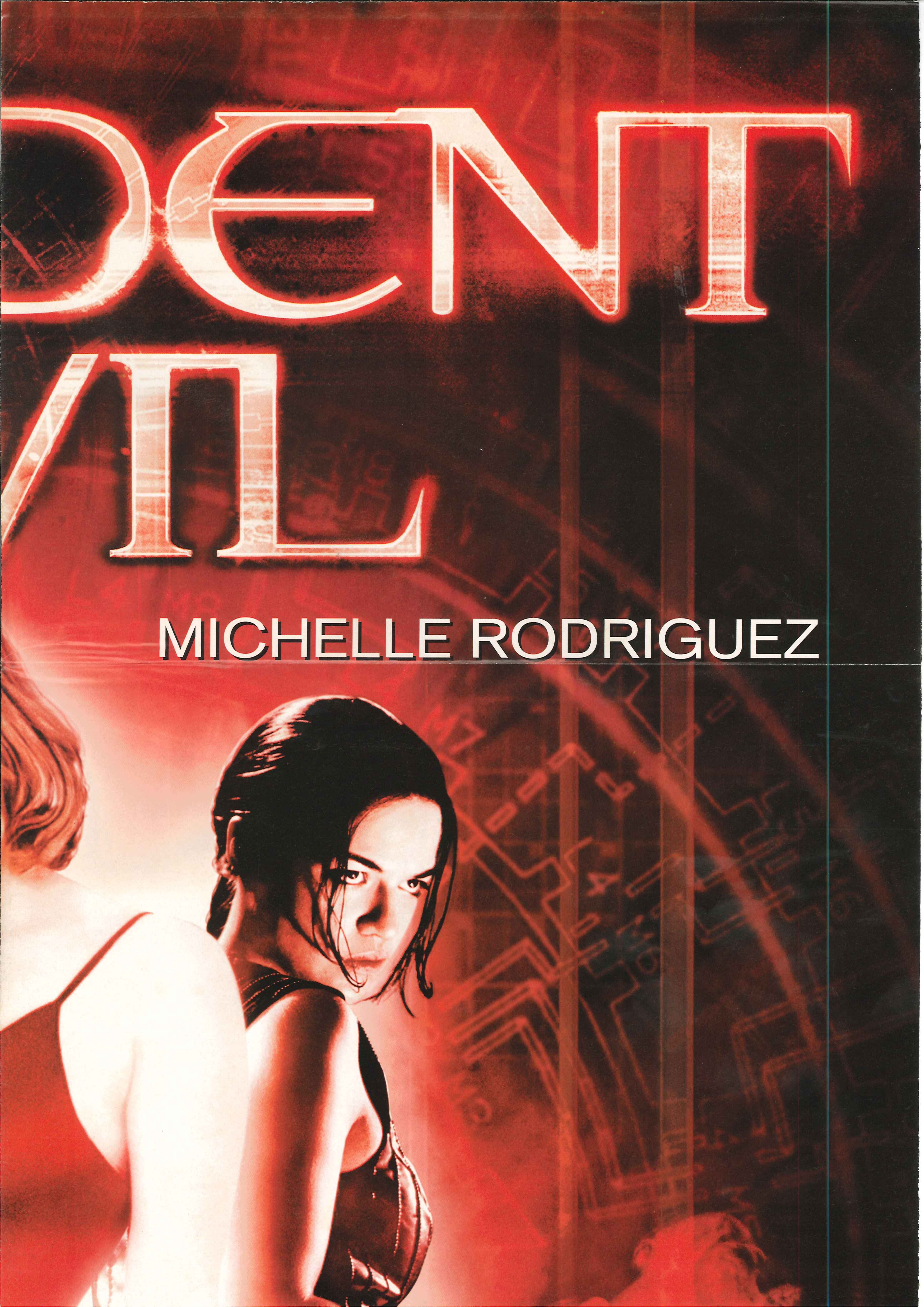

COLIN MCRAE RALLY 3™

4 nuevos juegos para que corras en Sega GT o controles el tiempo en Blinx.
Porque con Xbox tienes más de 150 juegos para tu pequeña pantalla.

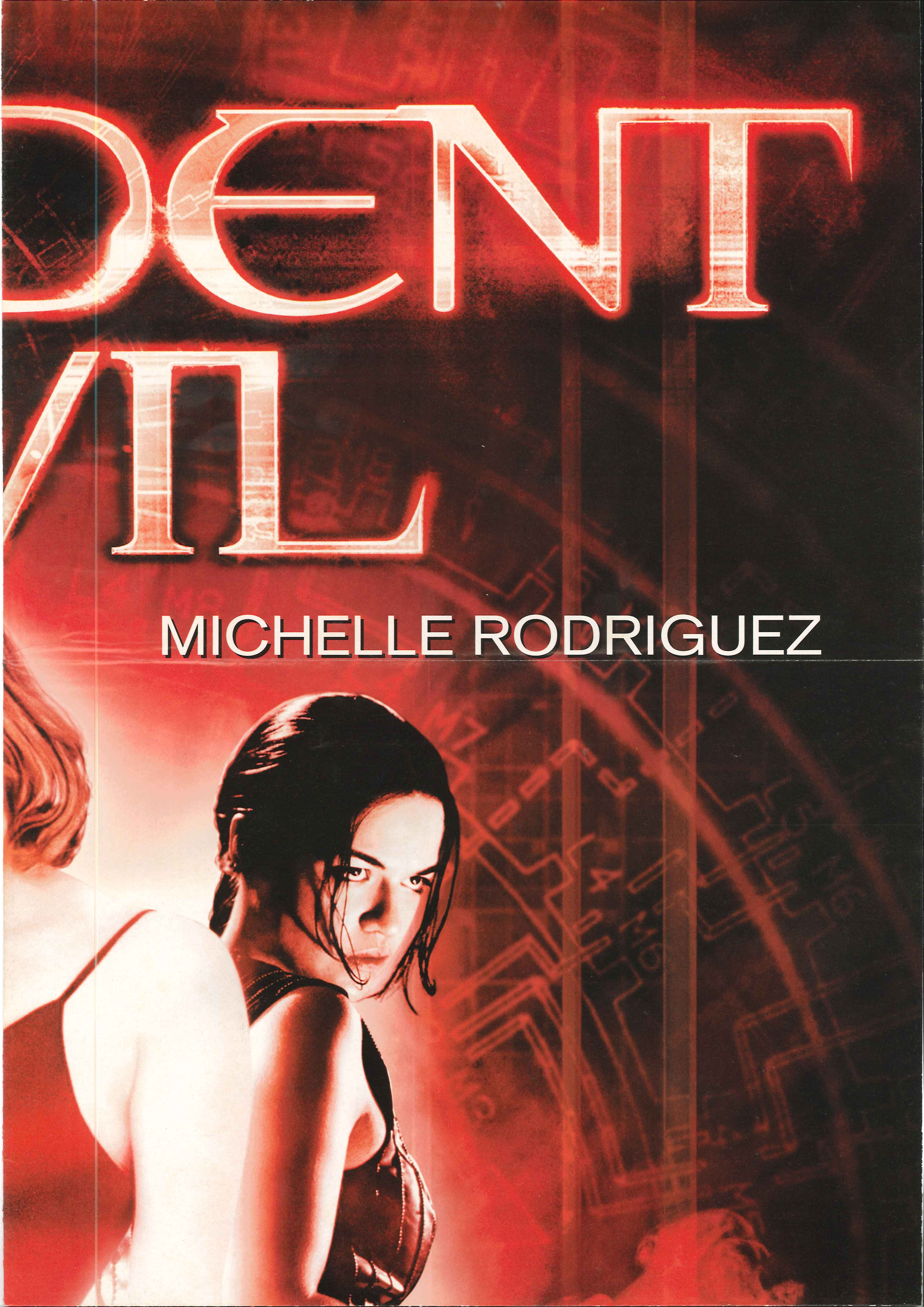
XBOX


www.xbox.com/es

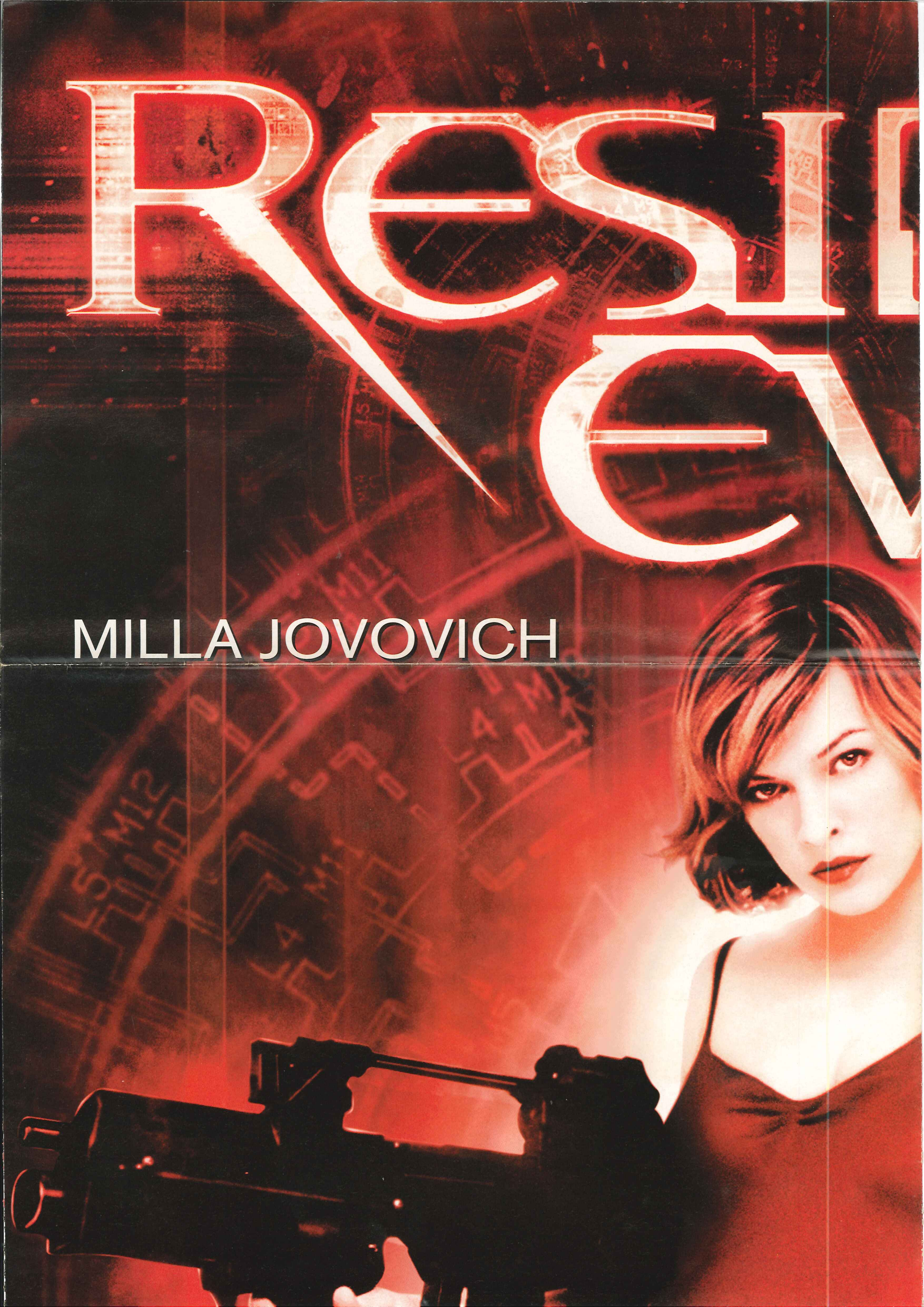
SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE



DENT
VIL
MICHELLE RODRIGUEZ


DENT
VIL
MICHELLE RODRIGUEZ


MILLA JOVOVICH


MILLA JOVOVICH

DISCO 1 - Película

BTC D 16:9

Versión Española 5.1 y DIGITAL dts SURROUND

Versión Original Estéreo

Subtítulos en inglés y castellano

DISCO 2 - Extras

- Trailer V.E. / V.O.
- Making off (5') V.E. / V.O.
- Making off (11') V.E.
- Spots
- Imágenes de rodaje
- Web site
- Galería de fotos
- Fichas
- Sinopsis

NAVEGACIÓN ESPECIAL POR EL MENÚ DE EXTRAS

virus mortal. Un terrible error.

...L W.S. ANDERSON con MILLA JOVOVICH MICHELLE RODRIGUEZ ERIC MABIUS "RESIDENT EVIL" JAMES PUREFOY MARTIN CREWES COLIN SALMON
...XANDER BERNER Supervisor Musical LIZ GALLACHER Música Original MARCO BELTRAMI y MARILYN MANSON Producción Ejecutiva CHRISTINE ROTHE
...VIL" de CAPCOM Producida por BERND EICHINGER SAMUEL HADIDA JEREMY BOLT PAUL W.S. ANDERSON Escrita y Dirigida por PAUL W.S. ANDERSON

...evil.filmax.com

B.S.O. editada por ROADRUNNER RECORDS





DISCO 1 - Película

BTC D 16:9

Versión Española 5.1 y DIGITAL dts SURROUND

Versión Original Estéreo

Subtítulos en inglés y castellano

DISCO 2 - Extras

Trailer V.E. / V.O.

Making off (5') V.E. / V.O.

Making off (11') V.E.

Spots

Imágenes de rodaje

Web site

Galería de fotos

Fichas

Sinopsis

NAVEGACIÓN ESPECIAL POR EL MENÚ DE EXTRAS

virus mortal. Un terrible error.

UL W.S. ANDERSON con MILLA JOVOVICH MICHELLE RODRIGUEZ ERIC MABIUS "RESIDENT EVIL" JAMES PUREFOY MARTIN CREWES COLIN SALMON
XANDER BERNER Supervisor Musical LIZ GALLAGHER Música Original MARCO BELTRAMI y MARILYN MANSON Producción Ejecutiva CHRISTINE ROTHE
VIL" de CAPCOM Producida por BERND EICHINGER SAMUEL HADIDA JEREMY BOLT PAUL W.S. ANDERSON Escrita y Dirigida por PAUL W.S. ANDERSON





B.S.O. editada por






RESIDENT EVIL
MILLA JOVOVICH
MICHELLE RODRIGUEZ
Un experimento secreto.
Un virus mortal. Un terrible error.
filmax HOME VIDEO
DVD VIDEO
Un experimento secreto. Un v
CONSTANTIN FILM / DAVIS FILMS presentan una producción CONSTANTIN FILM / NEW LEGACY FILM / DAVIS FILMS en asociación con IMPACT PICTURES Una película de PA
Director de Fotografía DAVID JOHNSON BSC Diseño de Producción y Vestuario RICHARD BRIDGLAND Supervisor Efectos Visuales RICHARD YURICICH ASC Montaje AL
Co-Productor CHRIS SYMES Productores Ejecutivos ROBERT KULZER VICTOR HADIDA DANIEL KLETZKY YOSHIKI OKAMOTO Basada en el videojuego "RESIDENT E
Constantin Film
DAVIS FILMS
filmboard.
FFA
FFF FilmFernsehFonds Bayern
residente

RESIDENT EVIL

MILLA JOVOVICH

MICHELLE RODRIGUEZ

Un experimento secreto.
Un virus mortal. Un terrible error.

CONSTANTIN FILM / DAVIS FILMS presentan una producción CONSTANTIN FILM / NEW LEGACY FILM / DAVIS FILMS en asociación con IMPACT PICTURES Una película de PAUL W.S. ANDERSON
con MILLA JOVOVICH MICHELLE RODRIGUEZ ERIC MABIUS "RESIDENT EVIL" JAMES PUREFOY MARTIN CREWES COLIN SALMON Director de Fotografía DAVID JOHNSON BSC
Diseño de Producción y Vestuario RICHARD BRIDGLAND Supervisor Efectos Visuales RICHARD YURICICH ASC Montaje ALEXANDER BERNER Supervisor Musical LIZ GALLACHER
Música Original MARCO BELTRAMI y MARILYN MANSON Producción Ejecutiva CHRISTINE ROTHE Co-Productor CHRIS SYMES
Productores Ejecutivos ROBERT KULZER VICTOR HADIDA DANIEL KLETZKY YOSHIKI OKAMOTO Basada en el videojuego "RESIDENT EVIL" de CAPCOM
Producida por BERND EICHINGER SAMUEL HADIDA JEREMY BOLT PAUL W.S. ANDERSON
Escrita y Dirigida por PAUL W.S. ANDERSON

filmax HOME VIDEO

RESIDENT EVIL

filmax HOME VIDEO

DVD VIDEO

RESIDENT EVIL

Un experimento secreto. Un v

CONSTANTIN FILM / DAVIS FILMS presentan una producción CONSTANTIN FILM / NEW LEGACY FILM / DAVIS FILMS en asociación con IMPACT PICTURES Una película de PA
Director de Fotografía DAVID JOHNSON BSC Diseño de Producción y Vestuario RICHARD BRIDGLAND Supervisor Efectos Visuales RICHARD YURICICH ASC Montaje AL
Co-Productor CHRIS SYMES Productores Ejecutivos ROBERT KULZER VICTOR HADIDA DANIEL KLETZKY YOSHIKI OKAMOTO Basada en el videojuego "RESIDENT E

Constantin Film









residente

"O T LA PELÍCULA" ALEJANDRO ALEX BUSTAMANTE CHENOA DAVID BISBAL GENO GISELA JAVIÁN JUAN MANU TENORIO MIREIA

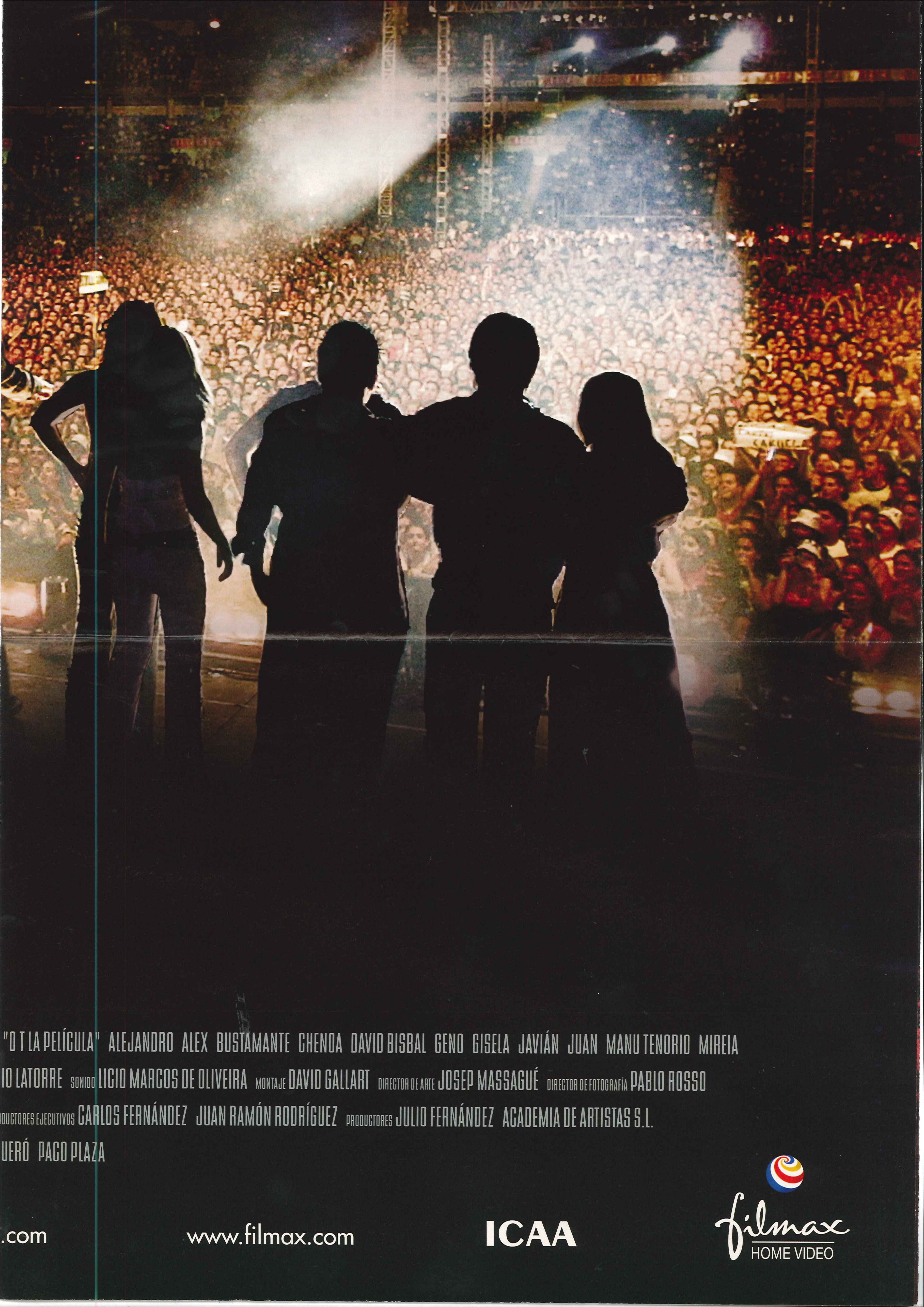
GIO LATORRE SONIDO LICIO MARCOS DE OLIVEIRA MONTAJE DAVID GALLART DIRECTOR DE ARTE JOSEP MASSAGUÉ DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA PABLO ROSSO

DUCTORES EJECUTIVOS CARLOS FERNÁNDEZ JUAN RAMÓN RODRÍGUEZ PRODUCTORES JULIO FERNÁNDEZ ACADEMIA DE ARTISTAS S.L.

GUERÓ PACO PLAZA

.com www.filmax.com ICAA




"O T LA PELÍCULA" ALEJANDRO ALEX BUSTAMANTE CHENOA DAVID BISBAL GENO GISELA JAVIÁN JUAN MANU TENORIO MIREIA
IO LATORRE SONIDO LICIO MARCOS DE OLIVEIRA MONTAJE DAVID GALLART DIRECTOR DE ARTE JOSEP MASSAGUÉ DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA PABLO ROSSO
DUCTORES EJECUTIVOS CARLOS FERNÁNDEZ JUAN RAMÓN RODRÍGUEZ PRODUCTORES JULIO FERNÁNDEZ ACADEMIA DE ARTISTAS S.L.
UERÓ PACO PLAZA
.com
www.filmax.com
ICAA
filmax
HOME VIDEO

FILMAX PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE JULIO FERNÁNDEZ PARA CASTELAO PRODUCTIONS S.A., ACADEMIA DE ARTISTAS S.L. Y TELEVISIÓN ESPAÑOLA S.A.

NAÍM THOMAS NATALIA NURIA FERGÓ ROSA VERÓNICA DIRECTORA DE CASTING MERCÈ ESPELLETA MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA PAQUITA TRENCH SERG

ASESOR AL CONTENIDO MANU DÍEZ DIRECTORES DE PRODUCCIÓN TERESA GEFAELL RICARDO PROUS COORDINACIÓN DE ACADEMIA DE ARTISTAS BENITO BUENO PR

DIRECTORES JAUME BALAG







otlapelicula.filmax

FILMAX PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE JULIO FERNÁNDEZ PARA CASTELAO PRODUCTIONS S.A., ACADEMIA DE ARTISTAS S.L. Y TELEVISIÓN ESPAÑOLA S.A.

NAÍM THOMAS NATALIA NURIA FERGÓ ROSA VERÓNICA DIRECTORA DE CASTING MERCÈ ESPELLETA MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA PAQUITA TRENCH SERG

ASESOR AL CONTENIDO MANU DÍEZ DIRECTORES DE PRODUCCIÓN TERESA GEFAELL RICARDO PROUS COORDINACIÓN DE ACADEMIA DE ARTISTAS BENITO BUENO PR

DIRECTORES JAUME BALAG







otlapelicula.filmax

que has visto



EXTRAS

- El estreno
    - Salida de la academia
    - En el aeropuerto
    - En la habitación
- Montajes alternativos
    - Final alternativo
    - Hotel Almería
    - Geno en el baño
- Material promocional
    - Spots
    - Trailer
    - Galería fotográfica
- Entrevistas
- Karaoke
- Escenas inéditas

CARACTERÍSTICAS

Versión disponible en castellano 5.1.
Subtitulación en castellano.
Sonido estéreo.
Pantalla 16:9.

que has visto



EXTRAS

- El estreno
  - Salida de la academia
  - En el aeropuerto
  - En la habitación
- Montajes alternativos
  - Final alternativo
  - Hotel Almería
  - Geno en el baño
- Material promocional
  - Spots
  - Trailer
  - Galería fotográfica
- Entrevistas
- Karaoke
- Escenas inéditas

CARACTERÍSTICAS

Versión disponible en castellano 5.1.
Subtitulación en castellano.
Sonido estéreo.
Pantalla 16:9.

Olvida Todo lo

OT

la película

Olvida Todo lo

